

动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！
TWO DIMENSIONS MGNIC
2012
11
Nov.
月号
总第四十九期
二次元狂热
霜月
光盘定价 25
本手册及附属礼品为非卖品
随光盘赠送 不得单独出售
封面故事
『萌姬看板娘小萌&小茉』
4GB DVD光盘
NICO动画月月报10月号视频
AXL&濑之本久史美图集
AXL作品歌曲集
『机器人笔记』TV版1～3话
『黄金夢想曲』完全版
『さくやさんクライシス2』
聊聊GA文库的两三事
『潜行吧！奈亚子』等名作简史
宇宙兔耳的电波之旅
铃仙与因幡的兔角一次设定考
创造『河原崎家一族』、『遗作』等elf名作的画师
记那个英雄迟暮的横田守
轻小说史上奇作兼砖头名作的非中二辩驳
『境界线上的地平线』故事与设定浅析
女装少女名作『恋爱少女与守护之盾』的创造者们
回顾美少女游戏品牌AXL的六年间
志仓千代丸继『STEINS;GATE』后中二科学大作！
值得推荐的新番『机器人笔记』解读
超值赠品大奉送！
1 超大容量金属色扫本收纳多用途口袋，红魔馆和Saber两款随机
2 中国原创同人海报x2
『魔法少女小圆』海报x1
『中二病也要谈恋爱』海报x1
3 东风谷早苗全身纸膜
天朝三次元超链接好调进行中！
东方COS图鉴（二）
2012年唯一的东方游戏正作
『东方心绮楼』深入前瞻



左手和右手可以做很多事情，比如打开手机上的“二次元狂热”！

不用再为错过精彩新番和各种动漫游戏情报而后悔，不用再为电脑传资源到手机太麻烦而苦恼，也不用头疼于手机壁纸找不到喜欢的图，更不用怕找不到志同道合的动漫爱好者，二次元狂热的手机客户端可以让你随时随地穿越二次元世界！

精彩内容

资讯

二次元世界的新闻速递，在手机上就可以了解最近的新番和新周边动向，还可以了解二次元狂热出版物以及同人本的上市信息。

阅读

二次元狂热相关出版物的精华文章在手机上就可以看啦，还有杂志上没有的精彩评论感想文，还有各种轻小说重小说可以躲在被窝里偷偷看！

生活

身边的二次元相关打折和优惠消息，直接手机登陆官方网店购买二次元狂热相关刊物和周边，还有同人展会消息，直接用手机去看周末去哪面基吧！

视觉

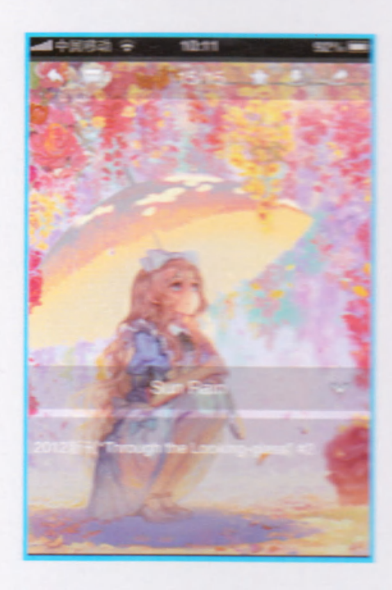
精美的图片下载到手机，从同人插画到精选Cosplay图应有尽有，快来丰富手机相册的收藏吧！

特别推荐

由新浪微漫画授权连载的漫画《那年那兔那些事儿》以及《2-13公寓》等。

评论和分享

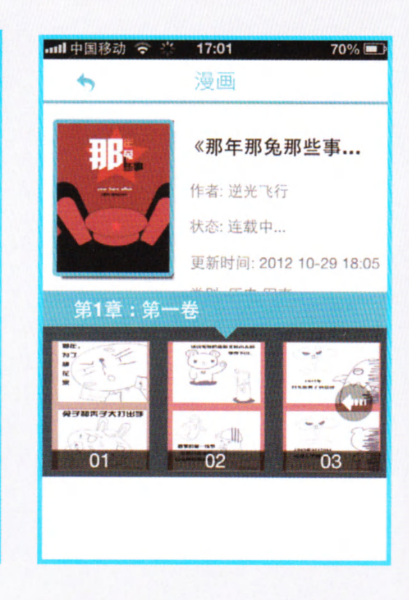
可以绑定新浪微博、腾讯微博和人人网账号，把看到的有趣二次元消息和美图通过微博分享给朋友！











安装方法：

●安卓：
在安卓手机上打开自带的“Google Play”或其他应用市场，搜索“二次元狂热”，在搜索结果中点击“二次元狂热”进入安装页面，点击下载（或安装），应用就会自动下载并安装到您的手机上。

●苹果：
打开电脑上安装的iTunes，在iTunes Store的搜索框中输入“二次元狂热”并搜索，进入“二次元狂热”客户端的页面进行下载，下载好后将iphone或Touch连接到电脑进行同步

（安装文件已经收录在本期光盘中，苹果版仅供越狱后手机安装）

征稿启事

我们手机的所有栏目都可以投稿，从评论到小说到cos照片……也欢迎主催和商家联系我们免费发布消息。

请发邮件到：jediliao@gmail.com

二次元狂热

2012 年 11 月号 / 总第 49 期



本期封面作者：obiwan&xin
本期封底作者：唯

二次元狂热工作室制作
发行热线：(010)64484866
官方博客：http://blog.sina.com.cn/jediliao
官方微博：http://t.sina.com.cn/2dmania
联系信箱：jediliao@gmail.com
通信地址：北京市 100086 信箱 82 分箱
（收件人：邮购部）邮编：100086
出版日期：每月 5 日（2008 年 9 月创）
零售价 :25 元
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索“二次元狂热”

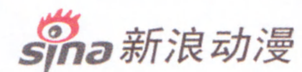
征集同人社团宣传合作

《二次元狂热》长期招募有爱的优秀同人社团进行宣传和各种资源交换的合作，包括插图、封面封底、海报以及 Demo 光盘收录等，有兴趣宣传自己作品的主催或者作者请与我们联系！

二次元狂热 版权相关声明

征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力～

首席网络合作媒体

合作同人社团








光盘目录

Contents 2012.11

河蟹子の相谈室

反馈给我们的方法：
1，把回函娘发到北京市 100086 信箱 82 分箱（收件人：邮购部）邮编：100086
2，填写光盘中的电子回函邮件到 jediliao@gmail.com（不用按格式填也可以哟～）
3，登陆新浪微博，搜索 二次元狂热官方微博，然后在 留言板 中留言


▲图 KD

本月记事：放假咯～！上班咯（完）……（被拖回来）咳咳，每年长假回来都有一种世界末日的感觉呢。果然末世情结每个人都会有那么一点点的呀！对了，话说在本期截稿前，今年的萌战也终于进入了四强阶段，不过实际上在打败两只钉宫后凑齐一桌的麻将少女们已经提前两轮就胜出了……麻将厨的战斗力已经突破天际了啊！顺便一说，十月新番编辑部内一致评定为最能毁三观的『战车少女』，似乎也有这种潜力呢……？

本次四周年寄语中不少读者都提到河蟹子经过数年成长是否已经告别 LOLI……这个问题嘛，大家看看右边的头像就可以知道啦。实际上，不只河蟹子在和 2DM 一起成长，在寄语中不少同学都写到自己与 2DM 一起走过的脚步，这些只字片语很让河蟹子感动呢～

对了，我们二次元狂热终于有官方读者群了，群号 234680289，欢迎大家加入哦～


50 期封面作者：November，出自《乐年谱 V+ 中国 2013 年历》（右手定则出品）
50 期封底作者：Stari 铃兰（出自 Stari 个人本）

二次元狂热 9月号（Vol.47）回函专用纸

（有关宅的话题和作品，河蟹子造型和设定创作，关于自己的宅男、宅女和伪娘（？）生活，欢迎分享）

致我最爱的 2DM：

自我看到书堆里的那本印着我大 TONY（名字）的杂志时，我便毫不犹豫地栽进了这个世界。四年了，由一个 I0 小萝莉脱变成猥琐宅大叔的日子是 2DM 陪我一起走过的。不知不觉，在我拿到下一本 2DM 时，就过了一个月。日子总是过得那么快。

把漫画和杂志藏在练习册下的时光是大家共同的回忆吧。带着点紧张感，看着各种吐槽又要忍住不笑出声真的很幸福。我的第一封回函被登上时真的好开心，总感觉自己在和全中国的宅们在交流很厉害的样子！有时候满足就是这么容易呐。

第一次收到 2DM 送的文件夹时也超级兴奋的，还有第一次画四格被登得残缺不全（喂），第一次画河蟹子出现在相谈室里，第一次问河蟹子想穿什么……2DM 记载着我好多的第一次（喂）www！

如今我也到了噩梦的高三，新番偷偷用电脑下到手机里却已经有差不多三十集完全没时间看，身为标准家里蹲的自己现在要到处找补习班，每天还要被各种批评，和二次元打交道的时间被大大压缩了，以至于现在想画幅画还要抱着明天因为没写完作业被炮轰的危险（误）。

但是河蟹子说想穿婚纱，老子拼死也要给她穿上。这辈子搞不了艺术但是放不下笔，连画画都没学过，只用那点一个月素描班讲的点方法和零零散散的彩铅，0.5mm 的中性笔画了这张河蟹子。尽管技巧很拙劣，不懂比例不懂色彩，只是凭感觉和我全部的爱，谨此献给河蟹子，我一下午为你画的皇室（大误）婚纱装，希望你喜欢。

大概接下去的一年里我都没法回函了吧，为了去魔都上学要拼一年了，所以这是高考前最后一次写信给 2DM，真希望下期我能独占一版呐（你够了！），但我还会一直看着 2DM 的，并始终支持 2DM，希望各位不要忘了俺呐～

P.S. 其实俺特喜欢国王 www ～ >v<



这是来自高三同学"桜姫の羽"的回函，内容很让河蟹子感动。一想到数年前年仅 13 岁的少女就开始受到我们的毒害，触手 JEDI 在不知不觉中就夺走了纯洁孩子们的这么多个第一次，河蟹子就不由得临表涕零啊（什么跟什么！）同学画的婚纱版河蟹子也非常带感，如果能提供一位美少年就更美好了～然后说句正经的，预祝同学高考顺利！咱们明年再见～（好像有点不对）

[特别福利]



上期征集大家的寄语后，大家实在很给力，某邮箱快爆了。于是咱们在这里公布，获得柏崎星奈手办的是：

广西南宁 的 包继源 同学！请这位同学看到本期内容后将联系方式（主要是电话）发至联系邮箱以便我们通过快递寄出奖品哦～

为了感谢大家的厚爱，本期继续再来一发抽奖～同样是只要发回函（电子邮件也可）就有参与机会。本次奖品是『化物语』及物语系列中的人气 LOLI，八九寺真宵哦～（奖品依旧由 E2046 提供）

[更正启示]

二次元狂热 48 期 P28 插图提供社团应为"1508"（误写为 5158）。在此向主催致歉……这个笔误河蟹子也想不明白怎么会写出来的……

[寄语选登]

周钰麒 贵州六盘水 性别：男 QQ:787261023

对于咱这个一年前因为宅度大幅度提升又苦于找不到满足饥渴精神需求的少年来说，二大妈无疑成为了咱最佳的口粮，详细的画师介绍，东方专区，还有各种宅文化的研究文让自己受益匪浅。像四十三期的 NTR 专题，四十七期的『扩散性百万亚瑟王』介绍，这种分析当前宅文化与带领宅文化的文章是二大妈独有的，对于同人交流的支持也是独有的。希望二大妈能够继续加油，为我们带来更多有深度，有精度的宅文化研究。干巴爹！

林妖薰 吉林延吉 性别：男 Email：mehaoyumenya@sina.com

祝二次元狂热越办越好，那个事后擦拭用的布真的太棒了！说正经的。刚开始的时候我还只是一个傻乎乎的初心者，不知道什么可以让全世界的人都为她痴狂，不知道分别到底有多少种方式，不知道有什么人会为了另一个约定好的人无限轮回去拯救，不知道这个并不真实的世界到底有什么可以让大家都痴狂的力量。

终于，我知道了，（看着 ODDS&ENDS 差点没哭了，不知道为啥入宅后这么容易哭）是 MIKU，全世界大家都在为她创作音乐，无数人为她作画、MMD，一起创作了一个我们的世界。是那花，我居然会为一次捉迷藏而流泪，我居然会因为黑直长简单的重复循环大晚上在家里喊了三声，以至打扰到邻居。

我渐渐能听懂二次元各位的话了，使用同样的话了。喜欢奈亚子，中二女，电波女。二次元帮助我太多太多。再次祝愿二次元狂热能写出我们的心声。带给我们一个更能快速通往二次元的通道！

姓名 殷佳晨 安徽合肥 性别 男 Email wfls1711@163.com

当初在高中看到二次元的时候真的是极为震惊，居然还有介绍 hgame 的杂志，我当时还跟同学开玩笑说这真的是世界第八大奇迹，可没想到 4 年过去了二次元不仅办下来了，还有各种增刊。真心祝愿二次元越办越好，希望能再加点内容额，你看一个月一篇游戏介绍一篇简评是不是太少了……

绯烟 女 四川简阳

自从上高三后，基本不看动漫不玩游戏，只买些动漫杂志然后拿起笔和本子写下明年 6 月 9 日后要看要补的，各种悲催。话说悲催这个词最早是出现在『孔雀东南飞』吗？记得有一句“阿母大悲催”？不知道是不是里面的。

：关于悲催这个词……翻了一下百科，还真是出自『孔雀东南飞』！除此之外，在『周书·晋荡公护传』中的“顾视悲摧，心情断绝”以及『佥宪伊先生感事诗叙』中“至於事变恩移，不能无悲摧感蹙之情，其事足慨也”都有出现。看来河蟹子也要回去重学语文了……

@ 魔法师的黑猫：

对了对了昨天下班回家的地铁上在看这期的『二次元狂热』，正好翻到 C82 本子扫雷的那个专题，眼角余光撇到旁边的几个姑娘盯着我看，貌似透露着一股不屑和鄙视。然后我故意把书摊开一点，让她们能更好的看到上面 tony 的那张比基尼妹子的图。这种带着点报复社会的羞耻 play 太棒了。

：同学你……干得好！下次可以试着表演一下将书倾斜过来企图偷看裙底，用手刮掉书中妹子身上的比基尼等更羞耻的 play，嗯。被姑娘们讨厌了可不关河蟹子的事哦~

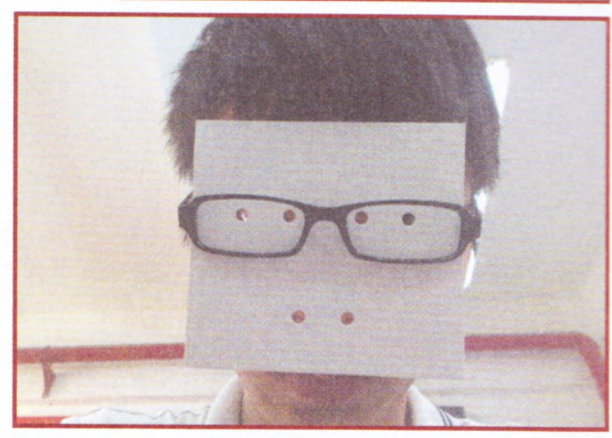
@ 小儿麻痹老囧囧 _ 初三神隐请绕道：

【咨询】二大妈！！二大妈快来告诉我是我的眼睛出问题了还是你们故意的还是说游戏蛋疼到有这样的 CG 了！ 10 月二大妈狂热 P9 右上角偏下的那幅图！为啥妹子嘴里有根黄瓜！！这还不算！为啥后面追着的手里拎着根钻头辫！！ twin tail 是不能分开拿的吧！【奇怪的捏他

：据作者巨根塞子大大说，钻头为了装的像有钱人家的大小姐不知道哪编出来的装饰物，本来就可！拆！卸！哦！而叼着黄瓜是因为会长是个穷苦孩儿，住野生公交里，自己种菜吃……该会长一身都是搞笑段子……



▶能把纸模做出这种“哔——”的效果也是一种境界。（by 阿良良木菊花子）



▲49 期有这样的赠品吗？小编仔细看才发现是装徽章的卡纸。（by 喵仔与理）

【展会宣传】从本期开始，二次元狂热的编辑或当地发行会前往各地同人展与读者直接面基哟~同时也欢迎各地诚信可靠的同人展会联系我们进行合作。请发邮件到 jediliao@gmail.com





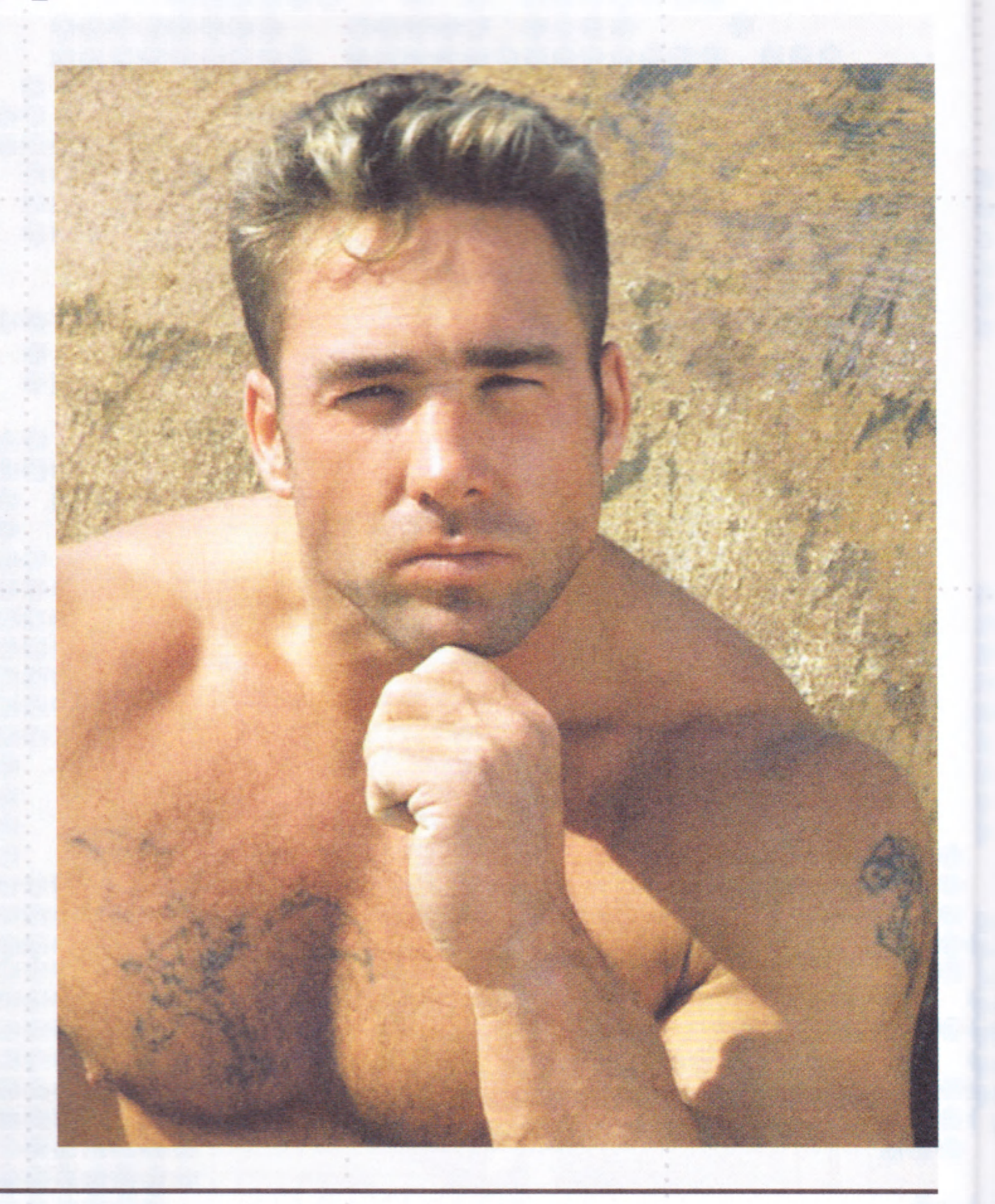
Real Onion News in 3D World

蛋疼囧新闻



文 / 东方神奈控　责编 / Jedi

最急速报！ 兄贵来华确认！



在这个月的新刊印刷前夕，小编自广州市源子文化传播有限公司处得悉，著名的哲♂学家、兄贵、好男人比利·海灵顿，将在元旦期间举办在中国的首秀！

比利·海灵顿 1969 年出生于美国纽约长岛，其父为空手道教练，海灵顿在未成年时就同其父学习空手道，成年后身材及肌肉锻炼得非常强壮。

24 岁时，海灵顿移居纽约城中，转向健美界发展。一次偶然的机会，他的朋友将他的一张裸体照片送到了『花花女郎』杂志社，这张照片使得他获得了杂志社所评比的"当月真正男人"奖项和 500 美元。他在杂志上的照片吸引到了摄影师吉米·法兰奇，两年后法拉奇为他拍摄了 COLT 日历的图片。在不久后他为 All Worlds Video 拍摄情色电影，并成为了 20 世纪九十年代最有名的哲学片演员之一，还作为嘉宾登上过美国的脱口秀节目的舞台。2007 年 9 月 30 日下午，某日本网友在 Niconico 网站中上传了一段经过删减和处理的比利·海灵顿的哲学片，因为影片中海灵顿与另外一位演员进行了一段匪夷所思的摔跤，并且在摔跤过程中使用了怪异的动作和奇特的叫声，遂遭 Niconico 网友恶搞，一时间比利·海灵顿的哲学成为 Niconico 上非常常见的恶搞题材。日本网民的追捧让海灵顿惊诧不已，2008 年 12 月 2 日 Niconico 大会当天，Niconico 组委会收到了署名为"比利·海灵顿"的人送来的花束，组委会本以为这一切只是一个恶作剧，但是经证实这花束是海灵顿本人所定送。2009 年 2 月 2 日，Niconico 宣布海灵顿会于 2009 年 2 月 14 日来日，这一切都让日本的海灵顿的 ACG 粉丝兴奋异常。2009 年 2 月 14 日，海灵顿在秋叶原和他的拥护者见面。

2013 年，吾王确定将再临中国，直至发稿前，小编都未能打听到最终确认的演出城市……不过大家坚信——王之光辉必将照耀中华！祝吾王演出成功！

——更多信息，请关心源子文化微博 @ 源子文化。

PS：本刊借此机会将对比利进行专访，大家有什么问题想问我们的王，就将问题发至联系邮箱 Jediliao@Gmail.com 来吧～

『命运石之门』新小说预定发售 世界线再起波澜！？



『命运石之门』的全新小说系列第一卷『STEINS;GATE 閉時曲線のエピグラフ』(命运石之门 闭时曲线的碑文）将于 2012 年 11 月 9 日发售。本次将讲述的是主人公冈部伦太郎在 β 世界线上没能救回助手牧濑红莉栖之后发生的故事。官方所提供的免费试阅的第 0 章三部分已经全部公开完毕。本作小说依然由志仓千代丸企画、原作剧本的林直孝先生为剧本监修、『命运石之门 比翼恋理的挚爱』剧本担当之一的たきもとまさし执笔、从原作开始一直担当插画的 huke 先生继续为作品绘画。作为正统剧情的后续，小说共 3 卷，第二卷的标题是『永劫回归的潘多拉』，预定冬天公开信息。

实际上本小说在 C82 的时候就已经先行发售过了，只是当时带上一堆赠品标价 7000 円的售价吓跑了不少人。11 月 9 日发售的版本为通常版 1000 円，附带 DRAMA CD 版 3990 円，这个价格对于喜爱小说的人来说还是可以接受的。

WIN8 娘秋叶原深夜登场

微软这次不知道抽的什么风，将 WINDOWS 8 的首发地点定在了 10 月 26 日深夜的秋叶原。与 WIN7 发售时同样，发售现场长队排起人满为患，而 WIN8 和 WIN7 一样被拟人并娘化。发售现场人们排队等候着倒计时牌的时间归零，现场充斥着各路招牌、COSPLAYER 以及宣传袋，若不是那大大的"Windows 8"的字样表明了这里装的是什么东西，不明所以的群众大概会以为这是某部游戏大作吧。







>>驹都英二新画集发售工口版插画满地节操



节操？那种东西怎样都好

知名萌系原画家驹都英二于近日发售的画集『マジカルマトリクス』中节操大掉，该画集以驹都英二在『電撃萌王』、『ドラゴンマガジン』等杂志所刊登的插画等为中心，但除了杂志发布过的原画之外还有着此人没公开刊登的工口版同画，两者并列后者充满了各种乳首裸体等工口要素。虽然 4200 円的定价显得略高（约合人民币 330 元），但厚达 320 的厚度也会让人觉得物有所值吧。

驹都英二（駒都えーじ）是 ACG 界知名的原画家、插画家，经常为各类杂志及作品绘制插画。也有 CO2A（こつえー）的笔名。代表作品有星之梦、伊利亚的天空等。最擅长的就是把角色的裙子画短角度放低让人觉得角色好像没穿内裤，话说老师你何时能真正的下海呢？

>>这也是痛车！丘比 & 魔女主题电动摩托开始预约！



万物皆可动漫化！就算是反派角色也有自己的存在价值。为了纪念魔法少女小圆剧场版『魔法少女まどか☆マギカ』的公映，日本的电动车制造公司 APAX'POWER 公布了 MOTOR PONCE（轻型便携电动摩托车）的两款痛车涂装——丘比号和糖果魔女（变身后）号。车体整个制作成丘比和魔女的造型，骑着这东西上街的话回头率一定爆棚。

MOTOR PONCE 系列是外形看起来像屁股（？）的轻型便携式电动摩托。车体长约 1 米，高约 50 厘米，重量约 20 公斤，最高速度 35 公里 / 小时，一次满电可以行驶 30-40 公里，可使用家庭用 100VAC 电源充电。

该车的第一批预约期为 2012 年 10 月 25 日 -11 月 11 日，预定发送的日期为 2012 年 2 月旬。每台价格为 13 万 4400 円，折合人民币 10300 元左右，看来想吸引眼球的代价也是真是不低。

>>激动人心！EVA 最新集全球同步神作归来！



角川书店于今夏公布官方消息，经典漫画『新世纪福音战士』（以下简称『EVA』）最新第 13 集将于今年 11 月 2 日，全球同步发售！天闻角川作为『EVA』系列的中文简体正版授权方，也不负千万读者粉丝的期待，正式宣布加入同步发售的行列，为广大读者们奉上最新鲜的视觉享受。睽别读者两年，『EVA』将以令人瞩目的方式宣告归来，为粉丝送来岁末的福音。

此次同步发售，遍及美、法、日、德、意大利、芬兰等全球 14 个国家和地区，中国大陆、台湾及香港地区也将在同一天推出中文版，是真正意义上的跨国界动漫世纪盛事。

>>不合老娘的心意再老牌的节目也甩给你看

日本朝日电视台开播自 1998 年的老牌电视节目『いきなり！黄金伝説』是邀请艺人们挑战一段时间做规定好的事情的节目。

这此的艺人是谐星吉村、评论家森永卓郎和 AKB 的河西智美，住进节目准备好的房子来挑战一个月只有一万円生活费，最后谁剩下的钱多谁就获胜。

结果河西大姐只过了五天就以回家拿东西的名义消失了，工作人员也联系不到她本人。直接把另外两位参加者晾到了一边。

其实这已经不是河西大姐大第一次晾活动人员了，日本有人统计了她在之前“参加”过的握手会的记录，因故缺席的次数相当之多，我们除了表示无语之外大概只能对她说上一句“Good Job”了。



>> 一代名作还是天雷滚滚？『聖闘士星矢 Ω』格斗游戏堂堂登场

预定 11 月 29 日发售的 PSP 游戏『聖闘士星矢 Ω　アルティメットコスモ』还有个把月就要登场了。不过就已经公布的游戏细节来看却不甚理想。此游戏的故事模式是大家在一个叫达拉萨的小岛上搜集七个“AquaDrop”，老套的立绘对话再配上 CG 和动画。格斗模式则是传统的 1V1 格斗游戏，截图画面看起来大有同人游戏的风格。就格斗本身来说，蓄力之后放必杀的模式传统而毫无新意。最要命的是那个新加入的圣衣破坏的爆衣模式，爆了圣衣还要摆个 POSE，除了让人感觉雷之外还是雷——要知道，格斗游戏挨打爆衣这种东西早在 1992 年的街机游戏 BLANDIA 里就过出现了，而其后凡是和爆衣爆甲有关的格斗游戏大多都是和工口有关，制作组你这果然是在自寻死路吧。







月に寄りそう乙女の作法

■文 / 如月千华 ■责编 / 如月千华、jedi ■美编 / 迷梦

Navel10周年纪念作

铃平广×西又葵 黄金组合打造 女装少年

INFO

游戏名：月に寄りそう　乙女の作法

（暂译：与月偎依 少女之礼法）

公司：Navel

原画：铃平广、西又葵

剧本：王雀孫、森林彬、東ノ助、真紀士

发售日：2012年10月26日

STORY

故事的主人公大藏游星身为世界顶级财团——大藏财团的子嗣，却因其私生子的身份而被排斥和软禁。被优秀的兄长大藏衣远抛弃后，分配给同父异母的妹妹做专属从者。数年过去了，如今他得到了一次重新实现自己梦想的机会——曾经给予自己生存欲望的世界首屈一指的服装设计师J·P·斯坦雷即将在日本开办一所服装设计学院，“圣菲利亚女子学院”。渴望在自己崇拜的斯坦雷门下学习服装设计的游星在妹妹りそな的协助下化身为少女“小仓朝日”，当上了年轻有为的实业家兼天才设计师樱小路露娜的专属女仆，作为陪同前往圣菲利亚女子学院。

而在入学前暂住在樱小路的期间，游星还结识了数位露娜的友人，与暗恋自己多年的旧识重逢，并与这些上流社会的大小姐们一同走进了校园——当然，都是以女装的姿态。就这样，游星“危机四伏”又“波澜壮阔”的“艳遇生活”就这么开始了。





CHARATER

樱小路　露娜

Sakura Kouji

CV：卯衣

出生地：日本（东京）

身高：145cm

三围：B72/W49/74



拥有女王一般凛然气质的超级大小姐，主人公游星的雇主。身为学生的她因为投资和炒股成功跻身社会实业家之中。因为家出名门，自幼接受着“立于他人之上的人应具备相应的言行举止”的教育，露娜对待他人时往往带有一种居高临下的态度，不过面对相应的人也会报以相应的敬意和礼节。她自幼身体柔弱，甚至不能长时间暴露在阳光之下。而与这病弱属性相反的是，她也是个调皮和喜欢捉弄人的淘气女孩。在服装设计方面，她是个既勤奋又极具才能的无懈可击的大小姐，受到业内同行的尊敬。

柳瀬奏

Yanagase Minato
CV：森谷实园

出身地：日本（滋贺）
身高：154cm
三围：B87/W57/H84



小时候曾寄宿在大藏家，与游星和りそな一起生活过。原本她是个假小子，自从认识了游星便渐渐转变，如今已是很有女孩子气的美少女。柳瀬家是在她父亲这一代因为生意兴隆才发展起来的新兴大企业。因此奏并没有一般大小姐的架子，性格开朗活泼，是个很平易近人的"庶民派"。自幼喜欢活动身体，擅长各种运动，这在她转变为少女之后也没有改变。由于对游星抱有恋心，她为了让自己更有女人味而开始学习服装设计，也是众多大小姐中最早看穿游星真实身份的人。她会怎样对待穿着女装潜入女校的心上人，倒是个很有趣的话题。



尤尔修尔

UrsuleFleur Jeanmaire
CV：五行なずな

出生地：瑞士（日内瓦）
身高：157cm
三围：B88/W55/H80



出身于瑞士的欧洲贵族，天生的傲娇大小姐。由于家族之间很早以前就有交流，她也早就与露娜相识，并自称是露娜的对手，为了与露娜同堂共学和正面竞争专程来到日本，并一同进入了圣菲利亚学院。自尊心极强，极不服输，特别是面对露娜任何时候都要争个先后。不过本质上是个天真纯粹的少女，由于她对日本的认识全是露娜向她灌输的错误信息，因此在日本的言行看起来十分诡异，除此之外还常常被露娜捉弄，比如她家的狗被露娜取名叫モトカレ（前男友），ネトラレ（NTR），猫被叫做"ボテバラ"（这个不解释了……），她还十分感谢露娜热心……

大藏りそな

OokuraRisona
CV：咲野かなで
出身地：日本



游星同父异母的妹妹，性格内向，不善于与他人交往，由于从小在尔虞我诈的家庭环境中长大，内心比她的外表成熟。在亲人面前虽然摆出贵族小姐的架势，但一旦没人监视就会变得懒散随便，还时不时对哥哥毒舌。自幼就十分喜欢哥哥游星，并对自己是一个重度兄控表示有所自觉。

花之宫瑞穗

Hananomiya Mizuho
CV：星咲イリア

出生地：日本（京都）
身高：160cm
三围：B90/W58/H89



出身京都，从小接受严格教育，擅长茶道，花道甚至弓道等等各类日本传统艺能，性格平稳温厚，随时面带微笑——简单的说，她就是一个标准的大和抚子，集日本传统女性的美于一身，日式裁缝方面也有一番造诣。但由于是彻底的深闺小姐，再加上小时候遭遇过阴影，她十分害怕男性，因此一直在女子贵族学校长大。不过不知游星为男性的她把游星当做好朋友看待，表现得特别亲密。

COMMENT

不管怎么说，Navel 十周年纪念作加上铃平广 × 西又葵这对黄金搭档，广告打得是足够响亮了。先不说最近常常看到的"十周年纪念"这样的字眼，铃平与西又这对冤家兼基友间隔数年共同打造完全新作，必然会掀起一场腥风血雨（误）。而从实际的公布作品画面来看，由于画面统一采用了较为清淡素雅的上色方式，本作较 Navel 以往的作品来说显得更加清新，也更加有特色，视觉效果很不错，可以说两人的合作效果强力依旧。

剧本方面，最值得瞩目的还是创造了『それは舞い散る桜のように』和『俺たちに翼はない』等名作的 Navel 头牌写手王雀孙，其无厘头的叙事风格结合过硬的故事构架能力始终让人欲罢不能，虽说本作 STAFF 表上写了四个人的名字，但有王雀孙参与作品，其他写手往往会被他的风格所牵引，可以说本作剧本的成败还是得看王雀孙的表现。

就在十月中旬官方发布了游戏的体验版，笔者在试水时深表满意。故事一开场严肃了二十分钟，讲述了主人公不幸的幼年生活，然后话题一转开始了充满欢乐要素的女装少年潜入剧。这样的题材现在虽然早已不新鲜，不过不断抖出让人捧腹不已的笑料以及荒诞中严谨的人物描写还是可圈可点。对于作品细节，在这里只说两点，一是关于主人公游星，他是本着"女装少年作品男主角一定要最可爱才行"的理念设计出来的（汗），相信玩家第一眼看见他都不会认为是男的，连妹妹りそな都评价说：让人萌生出对"姐姐"的憧憬的同时也会带来仿佛会忘记自己有个"哥哥"存在的不安。其次就是这个在体验版中表现得非常抢眼的妹妹……从杂志的消息来看，这只实妹貌似并不是可攻略女主角……虽然笔者不是妹控，但还是必须要说一句——这，这实在是太意外了。当然，笔者目前也不能肯定。如果真的不可攻略，那么很可能是为 Fandisc 准备食材。

当大家看到这些文字的时候，本作已经上市，许多疑问也应该能够得到解决，还没有开动的朋友强烈推荐去尝试一下哦～

永远的鲜红之幼月

——蕾米莉亚·斯卡雷特来袭！

■提供 /E2046 ■责编 / 如月千华、jedi ■美编 / 迷梦





信息

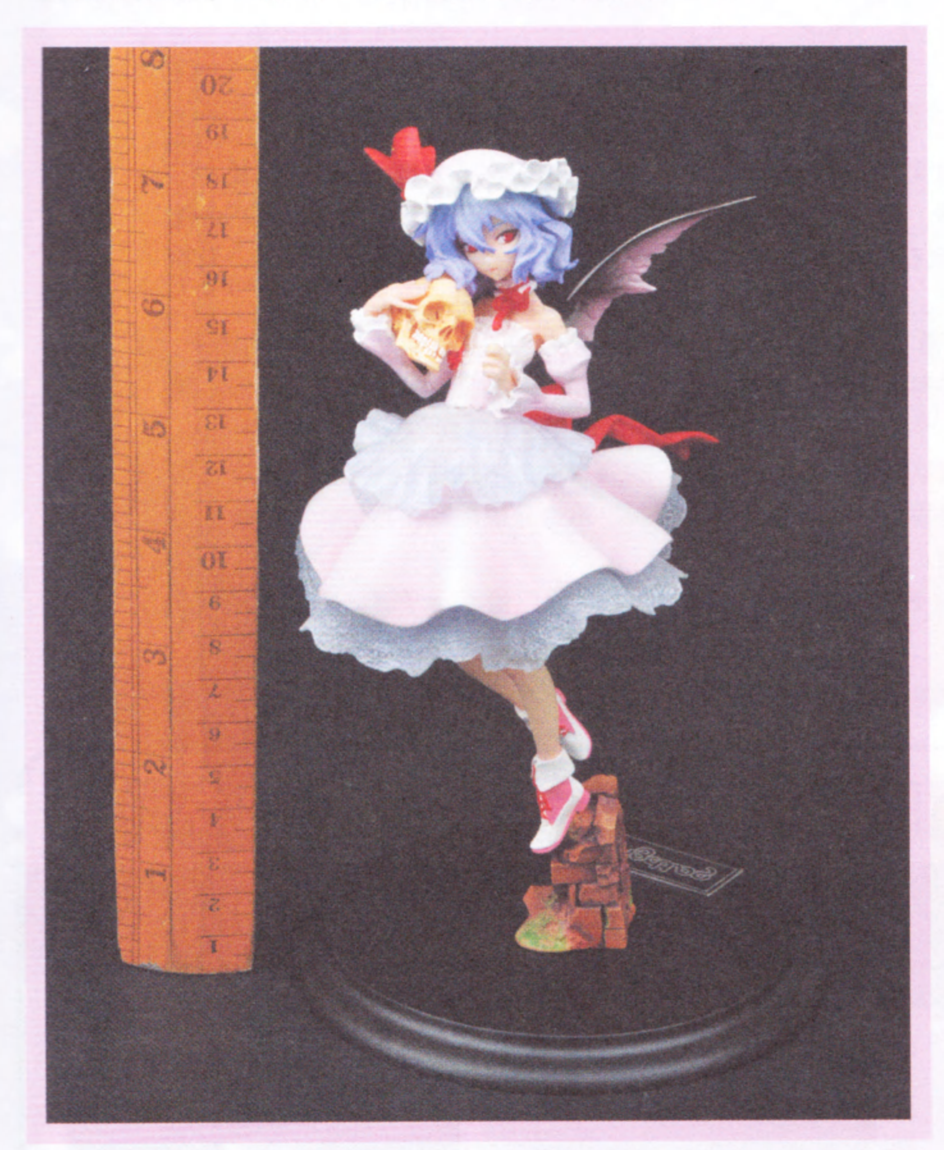
蕾米莉亚·斯卡雷特
售价：RMB 801.91
VIP 价：RMB 745.78
产品编号：PF7106
系列：東方 Project
高度：19.0 0 cm
重量：1.00 kg
部件数量：4 件
比例：1/10
涂装完成品版本：
http://www.e2046.com/product/15999
GK 白膜版本：
http://www.e2046.com/product/15895



来自人气同人系列游戏『东方 project』的红色恶魔，红魔馆的大小姐相信不需要过多的介绍了，这位在幻想乡鼎鼎有名的红魔馆女主人，吸血鬼领主，夜之王——蕾米莉亚・斯卡雷特，现在正立体化站在一面废墟墙上！备受期待之作，她来了！

一如既往的哥特款萝莉塔，萌气十足，但美丽血红双眸，眼神淡淡一瞥，威严浑然天成，尽显冷艳高贵，啊啊，眼球又要被吸引过去了，令人移不开视线！

Gathering 忠实原作，逼真呈现，立体化后的蕾米莉亚仍是以一身樱花色为基调，白色与粉红色为修饰衬托华丽可爱的礼服，配以萌属性贝雷花苞帽，充满了哥特风格，色彩明亮协调，眼前为之一亮。



▲这次造型设计栩栩如生，流畅自然，备具美感！几乎凌空而立的身姿充满跃动感，将欲翩翩而飞，黑色羽翼张开于背后，末梢羽毛的纹路都有精美呈现，毫无生硬之感，内侧进行细微渐变处理，更具真实感！配合裙子后面那个丝带飘逸鲜红的蝴蝶结，涂装精致，更增添不少现场气氛！另外还有相同颜色的帽子饰物和脖子上的丝带更是点缀效果满点！



◀服装色彩的配搭正好衬托角色属性，自然色彩涂装下加上艳丽的点缀，无一不显示着东方神秘独特风格。裙子层次分明，裙角有些飞扬，线条纹理流畅飘逸。——不过看不到胖次的，人家有灯笼裤的说。最后不得不说一点，虽然笔者不算是足控，但是仍然觉得靴子的部分尤为出色，东方系列的鞋子都很给力。（东方这个无限大坑，泪目～）顺便欣赏一下底座，这次的底座做的很美。很有真实感，现场感十足！



▲淡蓝色短发，纹理分明，有波浪感；精致小巧的脸蛋，表情有些凝重，小嘴紧闭——放心吧，没张嘴应该是安全的（笑），血红双眼明亮生辉，略带骄傲的眼神表情配合裸露双肩，若隐若现的锁骨，加上一手抱着骷髅头，却并没有显得血腥诡异，流露出来的是凄艳华丽感，使得吸血鬼独特的魅惑气息发散而来！若是添上那轮血红新月做背景，绝对震撼，令人印象深刻！



▲服饰是本作的一个瞩目点，整体衣服褶皱和细节处理都很到位，纹理细致精美，还有裙边蕾丝，细微的控制相当出色，没有溢色，手臂刻画出奇细致，尤其是在骷髅头衬托下，手指也非常纤细。除了色彩和精彩细节美妙融合外，手上骷髅头土黄色跟本体造出对比，加上刻画精细，很逼真，很好地点缀了本体；唯一略显不足的就是左手握拳的线条并不很明显。

总的来说，本作实物效果比预期的好，处理控制优秀得体，还原度表现力度十足，细致刻画，以及 Gathering 的良好涂装使得人物独有的灵魂魅力得以再现！

微笑动画月号报

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■特约栏目主持 / 逆来顺受星人
■责编 / 如月千华
■美编 / 迷梦

十月档的新番动画向来是以豪华著称的。在今年一如既往大片云集的十月番中，京阿尼的新作『中二病也要谈恋爱』不负重望地获得了相当高的关注度，而随着这部搞笑动画的热播，宅民间又开始掀起对于“中二病”这一话题的讨论。巧合的是，这一季的新番又恰好有不少主打内涵的剧情片，于是喜欢在国内 A 站 B 站看片的人会发现，最近对世界观设定、人物台词等内容中包含的中二要素进行吐槽声讨的弹幕明显变多了。必须先感叹一下京阿尼的力量强大啊。

其实类似的状况，对于经常上 nico 的人来说应该早就见怪不怪了。不仅都是动画相关的，就算听个 Vocaloid 的曲子，只要歌词内容有点阴暗深奥的，无论装的还是真的，都必定会有人在弹幕里帮它贴上“中二”的标签。和中二本身一样，对中二的过剩反应也是二次元文化的一部分。有人为此创造了一个新名词“高二病”,专指那些对“中二病”怀有强烈厌恶的人。字面上看似乎是要比中二病要“高”一个等级，事实上可以被认为是中二病的延伸，因为本质上不过是另一种自我意识过剩的表现。至于一部作品是真有内涵，还是仅仅在装腔作势，需要每个人用心去欣赏评判。不由分说地乱扣帽子，亦或是被他人不负责任的言论影响自身的价值判断，对自己都是一种损失。

某星人借题发挥的毛病又犯了呢……反正在十月这个佳片云集的好时节，今次的 nico 热门盘点还是以动画相关的内容为主。

【全力】ぼっちが1人で Alice in Musicland 歌ってみた【あう】

番号：sm19037587 作者：あう

“多声类”或是“一人多役”之类的玩法，在唱见圈并不少见，专攻此道的人气歌手有很多，这位名叫あう的女生在这个圈子里也不算最有名。但这次翻唱 OSTER Project 的名作『Alice in Musicland』她可是下了常人难以想象的苦工。要知道原曲是由 CRYPTON 家的六大 V 家角色共同参与的作品，其形式类似一台小型音乐剧。对翻唱者来说，不仅需要塑造不同声线性格的六个角色，还要面对大量的对唱、重唱甚至大合唱的段落，难度可想而知。为了攻克这个难关，あう花了整整半年时间精打细磨，最终成品在完成度上堪称完美，用“听觉盛宴”来形容也不为过。所以必须在开始郑重地向大家推荐这个作品。



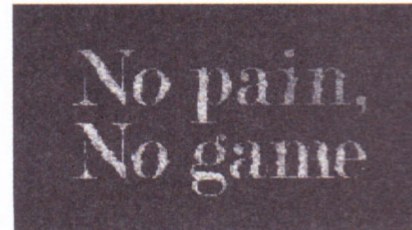


【ナノ】「No pain, No game」フル ver.【オリジナル PV】

番号：sm18879213 作者：ナノ

这是十月新番动画『BTOOOM!』(又名“惊爆游戏”)的 OP 主题曲，之所以会在 nico 大受欢迎，当然是因为它的 nico 派创作阵容——歌手ナノ原本是唱见出身，以其中性的声线、欧美化的唱腔和高质量的英文替歌为人熟知，而今年ナノ签约唱片公司 Victor Entertainment 并作为职业歌手出道。『No pain, No game』是她的第二张单曲，也是继上一单曲、4 月番『神之谜题』的 ED 曲『Now or Never』之后的第二首动画相关 Tie-up，可见其商业活动已渐入正轨。担当作曲的塚本けむ其实就是近期人气颇旺的 V 家 P 主 kemu 的另一重身份，从疾走感十足的曲调中就能听出他的风格。

『BTOOOM!』是近年来颇为热门的线上游戏题材，沉迷于网游的主人公无意中被卷入游戏背后所隐藏的黑幕，在面临痛苦命运之时必须战斗到底，这也是『No pain, No game』中隐藏的意义。





NICO NICO

【初音ミク】みんなみくみくにしてあげる♪【してやんよ】

番号：sm19069321 作者：ika

当某星人看到这个动画排到 nico 综合榜单的头名，一瞬间还以为自己打开方式不对，后来才发现这个其实是全新上传的作品。『みくみくにしてあげる♪（把你 MIKUMIKU 掉）』对 V 家粉丝来说一定是熟悉得不能再熟悉的曲子。而在它投稿满五年，再生数达到惊人的 1000 万之时，其消失多年的作者 ika（鹤田加茂）突然再次现身，带来了长达五分多种的完整版『みんなみくみくにしてあげる♪（把大家 MIKUMIKU 掉）』，并由大人气的 MMD 动画师＠まさたかP 为其制作全新的 PV。这个从天而降的惊喜勾起了人们对于初音 MIKU 诞生之初的那个时代的怀念，于是在投稿后的一周内便创造再生超越 50 万，mylist 数直逼 10 万的可怕记录。Vocaloid 第一名曲的影响力可不是盖的。




【音 MAD】じょしらくマイムマイム【5人全員分】

番号：sm19015177 作者：水先案内人

『じょしらく』中译"女子落语"，是于今年七月档开播的一部新番。动画改编自『绝望先生』原作者久米田康治的同名漫画，延续了这位作者将电波搞笑和辛辣讽刺相结合的一贯作风，以一群身为"落语"（类似中国的单口相声）艺人的女孩在幕后的一系列对话，来探讨一些日常话题。片中的五位女孩拥有着各自的性格和萌点，相似之处便是她们的伶牙俐齿。而这里介绍的这个音 MAD，就是把她们的各种代表性的表情、吐槽和段子剪辑起来的产物。不到两分半钟的动画包含的素材非常丰富，加上结尾可以完美地与开头衔接，达成"分不清哪里是结束"的效果，让听众不知不觉就陷入无限循环的洗脑状态。



【MAD】→→→↓→→↑→→↑→×←

番号：sm18991107 作者：もんじゅ

记不得这是第几次在这里推荐这种"复合 MAD"类的作品了。把不同的几个动画作品中类似的动作、场面或镜头剪辑在一起，眼花缭乱的流畅画面切换配上节奏强劲的音乐，对观众确实有压倒性的吸引力。而根据选择的内容不同，复合 MAD 也可以有风格上的变化，比如以打斗场面为主的作品会非常爽快帅气；而专挑一些奇怪捏他做出来的 MAD，相似场面高速切换会把笑点放大，一大堆槽点瞬间一股脑儿地在眼前闪现，根本吐也吐不过来啊。例如这个新作，虽说半数以上的时间还是比较正经的内容，2：30 开始的"病娇表情全集"和紧接着的"全裸大放送"还是令人捧腹不已。

MAD 的选曲依然是 m.o.v.e 的『Gamble Rumble』，经常关心 nico 上复合 MAD 投稿的观众应该很熟悉这首曲子，因为好几个十万以上再生的高人气复合 MAD 都是以它作为背景音乐的，已经快成为复合 MAD 专用曲了。






于是今回就到这里，我们下期再见咯（・x・）ノシ




The episode about GA Bunko
潜行吧！修罗场的野望
——聊聊GA文库的两三事
■文/依文秋莉 ■责编/如月千华、jedi ■美编/ASKI

在日本轻小说界，角川出版集团是一个神话，不仅坐拥 FAMI 通（代表作『笨蛋测验召唤兽』和『文学少女』）和 MF 文库 J（代表作『绯弹的亚里亚』和『我的朋友很少』）等多个重量级轻小说文库，号称日本轻小说三大家的电击文库、角川 SNEAKER 文库和富士见 Fantasia 文库更是尽在角川旗下。不过作为一年出版数千个品种，市场规模需要用“兆”这种量词来说明的轻小说出版业，能够在和角川的激烈竞争中占有一席之地的优秀出版社和文库也有很多。比较有代表性的有西尾维新、龙骑士 07 和奈须茸所在的讲谈社，出版过『银盘万花镜』、『空罐少女』和『迷途猫』等多部高人气作品的集英社 Super Dash 文库，以及近年来上升势头突飞猛进的 GA 文库。近段时间，笔者因为工作的关系和 GA 文库有了一些往来，今天就在这里和大家分享一些轻小说有关的有趣话题。

▲『断罪的 EXCEED』

GA 文库的起家与一举成名的奈亚子

Built up and ...

说到 GA 文库，可能不少爱好者都还不太清楚，不过在今年的新番动画中引发了热潮的『潜行吧！奈亚子』和『织田信奈的野望』，其实都是由这个文库的轻小说改编而来的。除此之外，『夹在我的女友和青梅竹马间的各种修罗场』和『断罪的 EXCEED』两部尚未动画化的超人气轻小说作品，以及销量突破五百万的『神曲奏界』系列，也都是 GA 文库的招牌之作。

相比于作品的名气，GA 文库本身的名头就不是很响了。它的拥有者 Softbank（软银）公司是股价市值 300 多亿美元，拥有日本最大的网站、最大的电子商务市场和第三大移动通讯公司的超级企业——哎等等，好像跟轻小说没什么关系啊。其实直到现在我也不明白，为什么一家电讯媒体巨头会从 2006 年开始进入轻小说市场，在此之前，Softbank 好像连纸质书籍领域都没有进过。也许在那天公司某个部门领导的御宅之魂觉醒了吧（笑）。

创办之初，GA 文库主推的招牌作品便是『神曲奏界』。原本是作为电子版本的协同创作，后来逐渐扩展成了包含红、黑、金、白、蓝、银等多个版本的庞大系列，在 2006-2007 引发了巨大的热潮。从此之后，GA 文库逐渐在业界站稳了脚跟，并开始构筑自己的原创轻小说世界。



▶从标题开始无脑掉节操的『夹在我的女友和青梅竹马间的各种修罗场』将于明年动画化。

开启这个新世界大门的，便是 2008 年 2 月开始主办的 GA 文库大奖。大家都知道，在日本，重要的轻小说文库都拥有自己的新人文学奖，通过这种方式，才能保障每年都不断有新锐作品涌现，如同滚雪球般保持住良性的循环。GA 文库也不例外，以 2008 年第一届的优秀奖『候汝入梦』为开端，GA 文库建立起了自己在一般轻小说读者中的巨大影响力。

什么？你没听过『候汝入梦』？说实话我也没听过，因为这个看起来很像温情恋爱小说的名字在正式出版的时候被改掉了，改掉之后的名字叫做『袭来！美少女邪神』——相比于大陆的翻译，其实我一直都觉得台版的名字更上口——没错，正是『潜行吧！奈亚子』。

难以想象逢空万太究竟是怎么琢磨出这个主题的，日本人本身对西式奇幻并不算特别感冒，克苏鲁神话更是放在西式奇幻中也不怎么合适的怪异世界观，充满了“除非是核心爱好者否则不可能感兴趣”的强大气场；但就是通过把“拥有从与普通人类到肉团怪物的上千种形态”的宇宙大恶神描绘成碧绿色瞳孔的银发美少女，逢空万太硬是把这个明明是恐怖文学的主题写成了校园喜剧轻小说。

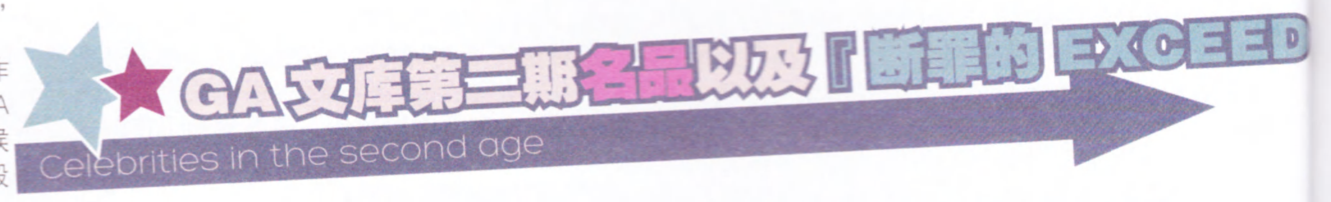
住在北落师门，巨大、高热的火球变成了病娇红发双马尾。

禁闭在昴宿星团的“无以名状者”变成了个性害羞，如少女般可爱的中性少年。

而同样是中性外貌的“普通的地球人”变成了三位大邪神争来夺去甚至争风吃醋的对象。

这就是『潜行吧！奈亚子』的世界。把神秘变成莫名其妙，把恐惧变成谈情说爱，把未知的宇宙变成御宅族的大本营，再加上充斥全书的各种捏他和吐槽，特别是每一句话都可能成为影响故事走向的伏笔，接踵而至的各种笑点不停搔弄着读者的神经，说实话，看这套书的时候我是一直笑个不停的。

逢空万太因为这套书而一举成名，GA 文库也通过这套书赚足了眼球和钞票。当然，这帮家伙并没有就此满足，于是 2009 年，第二届 GA 文库大奖如期举行了。这是值得大书特书的一届，因为这一届前期与后期的优秀奖分别是『舞星洒落的雷涅西库尔』和『断罪的 EXCEED』。



★GA 文库第二期名品以及『断罪的 EXCEED』

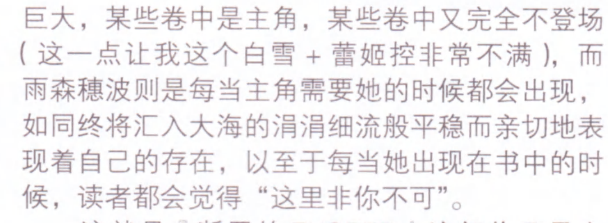
Celebrities in the second age

『舞星洒落的雷涅西库尔』在日本拥有很高的人气，在国内，虽然认知度有限，但同样有着很多的死忠——我就是其中之一。说原因也很简单，它的作者名叫“裕时悠示”，正是这个人，在两年后创作了『夹在我的女友和青梅竹马间的各种修罗场』。

虽然后来的修罗场系列是纯粹的爱情喜剧，但『舞星洒落的雷涅西库尔』还是以校园异能战斗为背景的作品。只不过，这异能是“把自己最执着的事物转化为力量”，其结果就是，全校第十位的强者特技是家里蹲，除了主角众之外最有存在感的某人的特技是妄想，而影响贯穿了整部第三卷的犯人最擅长的异能是“萝莉控”……诸如此类。当然，很多后来在修罗场里出现的人物设计，在这本书里已经初具雏形，以女主角 VS 青梅竹马作为主线剧情的模式也确定了下来。

而这一年的后期优秀奖『善意的魔法』，在正式出版后改名为『断罪的 EXCEED』。我一直认为这是我读过的最好的校园魔法异能战争类轻小说，甚至连我很喜欢的『绯弹的亚里亚』都没办法与之相比。当然，从作品整体的感觉看，亚里亚的卖点不仅仅是魔法异能战争，但单就这个主题来说，『断罪的 EXCEED』的作者海空陆先生比起赤松中学，掌控得更加出色。诚然，赤松笔下女主角们走马灯般的轮换总是令人怦然心动，无节操如我的读者恐怕真的很难找出一个自己不喜欢的角色；但在海空陆老师笔下，每一个同样极富魅力的角色都完美融合在了故事之中。同样是巨乳美少女，家事万能，同样是主角的青梅竹马，比起从各种角度推动故事前行，经常用暴走和黑化拉足人气的星伽白雪，断罪中的雨森穗波温柔又低调，和第一女主角相比存在感十分薄弱，甚至没有轻小说中常见的属于自己的某一卷。但是，在亚里亚中，白雪的存在感波动非常巨大，某些卷中是主角，某些卷中又完全不登场（这一点让我这个白雪 + 蕾姬控非常不满），而雨森穗波则是每当主角需要她的时候都会出现，如同终将汇入大海的涓涓细流般平稳而亲切地表现着自己的存在，以至于每当她出现在书中的时候，读者都会觉得“这里非你不可”。





东云静马

这就是『断罪的 EXCEED』这部作品最大的特点。相比于绝大多数剧情为人物服务的轻小说，『断罪的 EXCEED』是一部可以用“少年向”来形容的、人物因为存在于剧情中才如此精彩的小说。并没有刻意堆砌华丽而巨大的世界观，却充满了史诗感的背景设定；虽然冷漠而又毒舌，却通过并肩作战一点一点对主角倾心的女主角；看起来重度兄控，实际上和男主角的命运紧紧纠缠在一起的妹妹；还有许许多多各具特色的配角们……这些人物共同构成了一个波澜壮阔而又感情激荡的故事，而这个故事把里面每个角色的魅力推到了极限。

正如为这本书描绘插画的纯珪一先生是以“古老而近乎虔诚的方式”进行绘画的人一样，海空陆这位 GA 文库重量级的作者也可以算是用文字以近乎虔诚的方式构筑理想世界的人。正因为如此，这两位同样支持萌系却显得特立独行的创作者联手也就显得顺理成章了。



这是我创造的污秽，所以让我来祛除。

GA Bunko
The episode about



说到纯珪一先生，国内读者最熟悉的应该是他的同人画集『幼女甲胄』。没错，那位创造了“铠甲萝莉”这个绘画流派的大师，正是纯珪一先生。对黑色和藏青色独特的执着，带有强烈幻想气息的少女，冷兵器和铠甲营造的强烈反差萌，构成了纯珪一作品的三大特点。出道以来，他为十余部轻小说创作过插图，而其中『断罪的EXCEED』可以说是认知度最高的。虽然这套书背景并不突出甲胄的存在，但同样是魔法与冷兵器的世界观，对最擅长古典奇幻类插画的纯珪一先生可以说是得心应手。就结果而言，前四卷华丽到令人惊叹的封面和充满线条美的手绘插画，又通过最终卷男女主人公在封面上的登场达到了视觉效果的最高峰（顺便说，在这一卷的封面中，男主角还是依照纯珪一先生的恶趣味穿上了甲胄）。可以说，在GA文库所有轻小说中，『断罪的EXCEED』是封面最华丽，插图最精致的作品之一。

不知不觉，关于一部作品说了这么多，最后还是得说一句，即使放眼整个轻小说界，我依然认为『断罪的EXCEED』可以算是相当出色的作品，非常值得一读。奇怪的是，台版并没有引进这部作品，不能不说一个巨大的遗憾。不过今年十月，这部作品已经被新星出版社引进到了国内。

继续升温与对未来的猜测

Guessing about the future

转回来我们继续说GA文库大奖。2010年只有一部优秀奖，是望公太的『Happy Death Day』。这部作品国内介绍得相对比较少，但是人气相当高，这一点从它得到汉化的速度就可以看出来（误）。从这书发售时的宣传口号“自杀系青春娱乐小说”你就可以知道它是多么扭曲，不过这并不妨碍它受到大批读者的追捧。倒也难怪，虽然并不算主流，但这种卖点的作品在读者中还是有相当的影响力，而且单就本书来说，作者的水准也算中等偏上，可以说是值得一读的作品。

然后，到了2011年，重头戏来了。GA文库奖创办以来，第一部获得“大奖”的作品，就出自第四届的后期。这部作品目前还没有出版，看了下得奖评论，应该是一部正统的RPG类小说。说实话我觉得有些奇怪，因为正统RPG小说一般很难写出彩，而后来大卖的『潜行吧！奈亚子』、『舞星洒落的雷涅西库尔』和『断罪的EXCEED』都没有拿下的大奖，这部作品何德何能获得这100万日元的？看背景介绍似乎很像『世界树的迷宫』，但仅凭这一点肯定不够，也就是说，作者的文笔一定有特别过人之处……这一切都只能等到出版之后才能判断了。

除了这些拿下优秀奖或大奖的作品，每年的鼓励奖中其实也有很多相当优秀的作品，比如2008年的『月见月理解的侦探杀人』、『幽灵什么的才看不见！』，2009年的『妹妹x杀手x宅配便』，『欢迎来到巫家』，2010年的『他和食人者的日常』、『双胞胎和青梅竹马的四人杀人事件』（这也是封面最掉节操的一本……）等等。

写到这里，有人要奇怪了，为什么没有看到2012年动画大热的『织田信奈的野望』以及即将动画化的『夹在我的女友和青梅竹马间的各种修罗场』？其实前者并非通过参选GA文库大奖上位，后者则是裕时悠示凭借『舞星洒落的雷涅西库尔』大受好评而继续出版的第二部作品。『织田信奈的野望』剧本比较老套，穿越剧加上性转换，再配上秀吉光秀信长（奈）的三角恋，只不过这一次是信长光秀抢秀吉，还有众多美少女活跃演出的后宫活剧。应该说作者春日御影的文笔的确挺有两下子，明明是老套到不行的剧情，在他笔下却还是能让人愉快地读下去，再加上动画的加分，受欢迎也是显而易见的结果了。而修罗场嘛……这要等到明年动画上映，大家看过就明白了……让我来说的话，这部作品是GA文库校园恋爱喜剧中最优秀的作品，奈亚子在我心中的评价比起它还要略逊一筹（啊啊无貌之神，求你别把触手伸向我！）。

说了这么多，最后讲讲GA文库在中国的推广情况。应该说，SOFTBANK在推广GA文库上还是很不遗余力的，大部分作品在台湾都有出版。尖端出版代理了GA文库引进作品中的大部分，而『织田信奈的野望』和『月见月理解的侦探杀人』则由青文代理。在大陆方面，测绘出版社和安徽少年儿童出版社分别出版了『潜行吧！奈亚子』和『织田信奈的野望』，而新星出版社则代理了『断罪的EXCEED』。在这里我想着重聊一聊『断罪的EXCEED』的引进。不得不说，敢于引进这部既没有拿过“这本轻小说了不起”前十名，又没有动画化的高水准作品，这家出版社是有相当魄力的。拆开卓越亚马逊送来的书的时候，和手中这本书的原版比对了一下，我发现虽然开本不同（日版是文库本，引进版是天闻角川那种大小），翻页方向不同，但除此之外几乎完全一样，不仅没有我们常说的“和谐”，书的排版和字体读起来也相当舒服。再看看书架上摆的一排中文版轻小说，我不得不给这本书一个相当高的评价。私心说一句，希望以后国内的出版社也能以这种水准出版优秀的轻小说，比如『夹在我的女友和青梅竹马间的各种修罗场』之类……（被拖走）

嗯以及，据说新星和萌购还合作搞了一个特典版，这个据说是国内第一部拥有独立特典的引进版日文小说，不过我还没有尝试，不知道有没有好心人可以买一本送给我什么的（望向主编）……▲





回首这个夏天 The Summer

你的硬盘满了没有

C82同人游戏作品扫雷评测：

The Selection of Doujin Game in Comiket82

■ 文 / 水雨月☆冰璃（蓝天使制作组）■ 责编 / 如月千华、jedi ■ 美编 / 迷梦

今年的 C82，相对以往的夏季来说比较平静的一届。起码对于国内很多爱好者来说，这一次都没有以往来得那么猛烈，笔者也是如此。正当自己从无数大坑里拼命往外爬的时候，章鱼哥突然告诉我 C82 来了，半年一次的扫雷专题又要写了。于是不幸的笔者这才感叹到，原来 C82 一来，自己又被拉进一个专题文的深坑里了。

今年 11 区的同人游戏圈的大事件相信熟悉东方的玩家都已经知道了，那就是我们的幻想乡神主 ZUN 华丽地完婚，成为了一个彻底的人生赢家，而且结婚对象还是一个程序员妹子。这个消息在闪瞎无数宅男和屌丝的双眼的同时，也让人有些担忧神主还会不会继续做东方系列的正统作品。而今年夏 CM 到来的时候，果然也并没有任何东方新作的消息出现。这对于以往每年夏季必定有一部东方新作问世的情况来讲，今年就显得有些格外的落寞。不过即使是今年没有东方新作面世，这次的 C82 也是有一些很优秀的同人游戏可以拿出来推荐的。所以咱们闲话少说，现在就来清点一下本次 C82 的同人游戏吧。



双子魔法組曲 -WORLD OF TWAIN-

游戏容量：约 1GB（正式版）
制作团体：永久る～ぷ



日本同人游戏制作团体永久る～ぷ的最新作『双子魔法組曲 -WORLD OF TWAIN-』，在 C82 上终于正式发表了完成版。该作品早在 2010 年 7 月 10 日便首次公开了制作消息并开设了作品介绍页面，到现在已经经过了两年的时间才完成。制作组原本是想在 C81 的时候完成游戏，但最终还是没有准时在冬季的 C81 上发售。延期了半年之后，『双子魔法組曲 -WORLD OF TWAIN-』终于在本次夏 CM 上发售了正式版，而拿到游戏的玩家也惊喜地发现，本作的素质比起之前公布的试玩版更提升到了一个新的档次。

本作从大类上分是 RPG，不过各位读者可不要以为这是一个地摊货。不同于现有的 RPG 类型，在本作中，永久る～ぷ开创了一种崭新的游戏类型和玩法，而制作方定义本作的游戏类型为リアルタイムバトル　カップリング JRPG（编者注：高速战斗动作 JRPG，就日本那边的评论似乎对 JRPG 这个说法也有不少吐槽，大概制作方是想和欧美 RPG 分开体现是本土作品）。本作故事和世界观延续的是双子物语系列的第二作『TWilight refrAIN』，说到这个游戏，笔者觉得对于初次接触它的新人来说，唯一感觉不舒服的可能就是人设了。本作的原画由「ましゅまろりむ」的真白ユ一来负责，这位画师的画风异常地有个性，他本来有正反两种对立的评价，但总体来讲还是不适应他画风的人更多一些。

他第一次参与永久る～ぷ的作品是 2008 年 8 月正式发表的『TWilight refrAIN』，该作是‘多故事线路双子 STG’系列的第二作。其中，真白ユ一表现的中规中矩，由于是第一次参加这个系列，他的个人风格没有表现的太过明显，但是也已经稍微有一些展露。因此『TWilight refrAIN』发布后，虽然一些玩家对画风有些不满，但大部分玩家还是可以接受。于是在延续『TWilightINSanity』的本作中，制作组再次邀请真白ユ一担当人设，而这次画师的个人风格就表现的非常明显，无论是从人体结构、上色，都显得非常与众不同，可见这次真白ユ一确实是比上一次更加放得开了。所以新作从最开始公布时，画风就已经备受争议，但制作组坚持用这个画师的人设完成了作品，由此多少也能看出他们对这个作品以及这位画师的信心。



游戏综合评测：

虽然它的画风饱受争议，甚至会让玩家第一眼看到之后就基本失去了兴趣，但毋庸置疑的一点是，『双子魔法組曲 -WORLD OF TWAIN-』绝对是一部非常优秀的同人游戏作品。无论是画面、音乐还有游戏性方面，该作都表现出了非常出众的素质。无论是标题画面和过场演出时华丽炫目的光影特效，还是已经变得更加精细美丽的 3D 背景，都足以看出永久る～ぷ的努力和认真。两年的精雕细琢，也让这个作品各方面素质得到了完全的保证。如果你不讨厌本作的画风，那么不妨去尝试一下它，相信华丽的画面、动听的音乐和丰富的系统一定会让你爱不释手。

不过虽然说了这么多的优点，游戏也有自己的缺点。毕竟永久る～ぷ还只是一个只有两个人的同人游戏制作团体，而本作的系统又是一次完完全全的创新，所以『双子魔法組曲 -WORLD OF TWAIN-』在系统方面存在的弊端也相对比较严重。首先是整个游戏的系统对新手的亲和力不高，虽然游戏设置中有完善的教学模式，但是其操作方式和系统，基本上不可能被从来没有接触过它的新人很快的理解并掌握。相信每一个初次接触本作的玩家，在初玩时都会有“这究竟是一个怎样的游戏，怎么

操作这么变态复杂？”的想法，脑袋上顶着一堆问号玩了一会之后，才能逐渐的熟悉这个游戏系统。而即使是熟悉了之后，本作的系统也很难得到玩家诸如“爽快、有趣”这样的好评，大部分玩家最后的感觉都是玩得晕晕乎乎的，而且这个作品的操作感欠佳。

实际上没有操作感也不是制作组的问题，而是这个系统在设计完成时就存在的弊端，整个游戏是用鼠标作为主要操作模式很难保证操作感。而在继续深入下去之后，游戏本身的高难度也会让不少玩家望而却步，由于繁琐的操作和系统的不人性化，相信很多玩家快要进行到游戏中段的时候就会卡住，此时能不能坚持下去就全看玩家的毅力和对这个游戏有多少爱了。其实笔者一直认为，永久る～ぷ的强项是在纵版 STG 制作的方面，这次的『双子魔法組曲 -WORLD OF TWAIN-』可能是制作组不想局限于一种游戏类型而做出的崭新尝试，虽然这个游戏有不少优点，但它在游戏系统和操作方面的设计绝对不能说成功，笔者还是希望将来永久る～ぷ能继续制作纵版 STG，因为在这个游戏类型上，他们做得更优秀。

02 FATAL ZERO ACTION

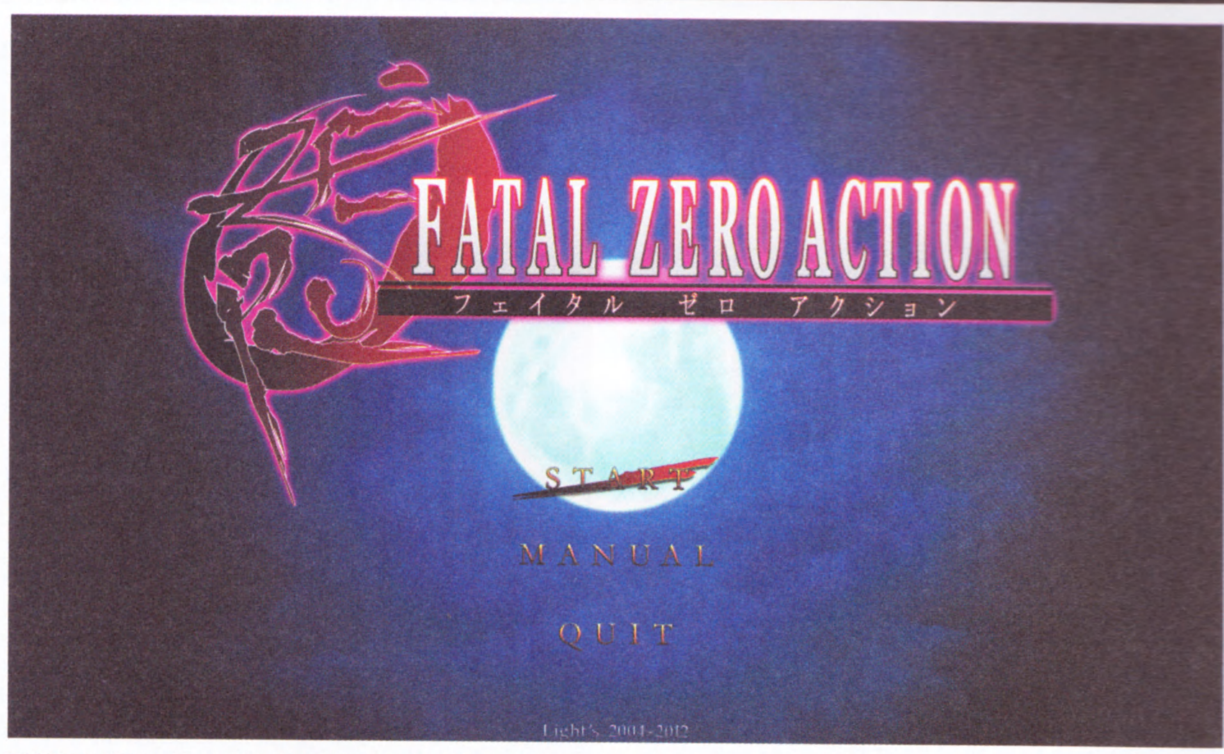
游戏容量：约 1GB（正式版）
制作团体：Light's

同人游戏制作团体 Light's 沉寂数年后，终于在本次 C82 上发表了新作『FATAL ZERO ACTION』，本作依然是型月社 FATE 系列的二次同人游戏。从 2004 年成立起开始，Light's 就一直致力于 FATE 系同人游戏的制作与开发，这些年来总共制作并发表了三部作品，分别是『FATAL/FAKE』（致命伪装）、『CRUCIS FATAL FAKE』 和 本 次 的『FATAL ZERO ACTION』。相比前两作相对正统的格斗游戏类型，本作摇身一变成为了无双式 3D 动作类游戏，游戏中的故事讲述了第 4 次圣杯战争，FATE 原作中的人气角色悉数登场，你需要率领她们打败所有的敌人。本作官方号称‘将用压倒性的震撼力描写新的圣杯战争，带给玩家极好的 3D 动作游戏享受。’，而实际上，本作的画面效果也确实做的不错，以森林和码头为首场关卡，玩家可以看到高品质 CG 表现与充满魄力的华丽必杀技演出，所以仅仅从这些画面表现元素上来看，制作组还是实现了自己在宣传方面的承诺的。

那么，抛开已经有充分质量保证的即时演算画面和高素质 CG 及特效的表现，本作其他方面的实际素质究竟怎样的呢？

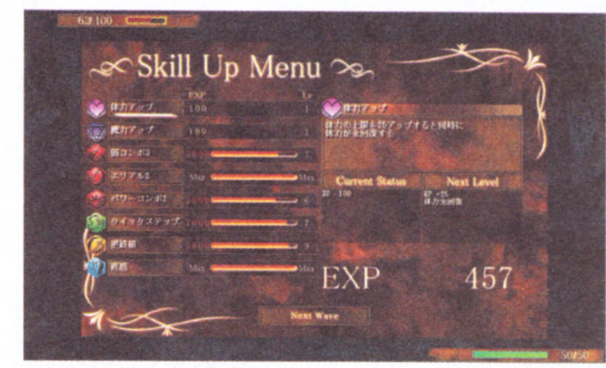
游戏综合评测：

说实话，笔者实际玩到这个游戏之后，是有些失望的。首先 3D 场景并没有像它看起来那样，提供一个可以广阔活动的大区域，而是把玩家局限在一个非常小的区域内，然后出现一波波的敌人，然后 WAVE 1/2/3/4/5……这样的计数，让玩家不断的杀敌、杀敌、再杀敌。当看到这种游戏模式时，笔者直接联想到了植









物大战僵尸里面著名的那个‘一大波僵尸正在接近中’，然后等你灭完这波，再次提醒你‘一大波僵尸正在接近’。本作带给玩家的实际体验就是这样的感觉，也许这样的方式用在那种休闲小游戏里比较合适，但是这是一个 3D 动作类游戏作品，在一个场景里反复的杀着同样的敌人，实在不能算作是一件有趣的事情。况且，本作第二个比较明显的缺点，就是操作感并没有笔者想象中的优秀，甚至比起 Light's 的前两作相对正统的格斗游戏，手感都差距甚远。以至于本作基本上不能带给玩家无双类游戏的爽快感，充其量也就只是在割草而已。可能是因为音效搭配的关系，开着音效玩游戏很多时候反而不如关闭音效的感觉好，所以本作的一些音效并没有其存在的价值，不但无法增加游戏的爽快感，反而会影响玩家的游戏体验，削减游戏的爽快度和乐趣，这样的话，本作的音效部分就是游戏中一个败笔了。

另外每个角色刚开始会的招式非常少，很多华丽的招式和技能都是在战斗中逐渐习得的，所以在初期阶段由于角色不多的单调攻击方式，会让玩家更加难以坚持下去。但如果能坚持下去等角色学习到新的连段招式的话，游戏的乐趣就会有所提升，要继续下去也就相对容易很多了。如此一开始的时候最为枯燥乏味，这样的体验很容易让玩家坚持不了多久就放弃游戏。这可以说是设计上的一个失败，如果制作组能安排一个教学关卡或者是序章，先让玩家体验一下所有招式全开的华丽爽快的体验，再让玩家从最初始的状态一边循序渐进地学习招式一

边成长的话，相信这样游戏效果带给玩家的体验就会完全不一样了。

在系统之外的部分，本作的表现基本还是可圈可点的。『FATAL ZERO ACTION』拥有华丽的片头和高素质的即时演算画面，能带给玩家非常优秀的第一印象，而在音乐表现方面，本作则显得中规中矩。除了一首华丽的主题歌之外，其他的音乐没有太让人印象深刻的旋律。不过此类游戏的音乐原本也不是重点。而本作的音效制作的很不理想，反而降低了游戏原本应该带给玩家的体验，这不得不说是一个遗憾。

Light's 从 2004 年开始，就致力于 FATE 的二次同人游戏的创作，这么多年始终坚持创作 FATE 同人，除了 3D 素材可以在旧作的基础上改良、很多素材省去了重做的麻烦节省了工作量之外，也一定还包含着制作组想要制作出更加优秀的 FATE 同人游戏的决心。不过从这次『FATAL ZERO ACTION』的素质上来看，退步确实比较明显。本作的操作感和爽快感和制作组之前的两作相比并不在同一条水平线上。也许是因为这次更换了新的游戏类型制作组不习惯，也可能是心态已经有些浮躁，总之本作的素质并不尽如人意。

不过作为一款同人游戏作品，本作的素质还是属于中上等的水准，并且游戏的优点也比较明显，如果是喜欢型月社或者是 3D 动作游戏的玩家，本作还是值得你去尝试的。

C82 幻想の輪舞

游戏容量：约 300MB（正式版）
制作团体：CUBETYPE



『幻想の輪舞』是由同人游戏团体 CUBETYPE 制作的一款以东方系列为题材的二次同人游戏，游戏类型为 3D 弹幕 + 动作游戏，游戏的方式以两人对战为主，对战时敌我双方的人物被限定在一个固定的圆形区域范围内，彼此之间用华丽的技能进行对战，决出胜负。而对战的方式除了弹幕战之外，也包含了近身时的近距离武器攻击。这样的设定也让本作同时包含了 STG 的弹幕元素与 ACT 的动作游戏元素，因此官方把此作的游戏类型定义为 3DSTG · ACT。（编者注：本作从标题到内容都模仿家用机的射击游戏名作『炫光の輪舞』，而且还模仿的煞有介事。）

相信对喜欢同人游戏的玩家来说，CUBETYPE 并不陌生，这个同人游戏制作组此前就已经制作过一款叫『東方紅舞闘』东方系列的二次同人 3D 对战游戏，『東方紅舞闘』作为他们的第一款以东方为题材的二次同人游戏，同样是远距离攻击 + 近距离战斗的游戏模式，其超萌的人物设定、虽不算华丽但却让人感觉很舒服的游戏画面、还有比较优秀的操作感，让玩家一下子记住了这个作品和其制作组。

『東方紅舞闘』作为一款对战作品，在战斗细节和操作感上的把控做的比较到位，虽然算不上特别优秀，但是至少操作起来能让玩家感觉很舒服，同时也能获得不少的爽快感，这种操作感其实是很多同人游戏制作组难以做到的一个水平，而且除此之外，作品的 2D 绘图、系统和音乐方面，也有很出色的表现。由此可见 CUBETYPE 的用心。

CUBETYPE 在制作同人游戏的中途曾经转型过一次，他们最初成立的时候制作的并非 3D 对战类游戏，而是『涼宮ハルヒの逆転』这个属于文字 ADV 类型的作品，这个系列总共制作了 3 作。『逆転』系列的画面、音乐和剧本，在同人游戏中都属于中上的层次，基本可以评定为优秀。也是因为其较高的素质，『逆転』系列在同人游戏爱好者中也拥有很好的知名度和口碑，甚至国内也有过汉化组汉化过该作。如果读者有兴趣的话，不妨自行找来尝试一下。当然除了制作游戏之外，这个制作组还会涉猎其他的同人领域，如同人志、制作东方系列的抱枕等。除此之外在他们的网站上还公开着 WEB 漫画、绘图等等各种有爱的同人创作。相信只要大家去了解他们，就可以知道他们是个充满了爱的可爱团体，而他们出的同人游戏作品，每一作也必定以高素质著称。







游戏综合评测：

CUBETYPE 的游戏虽然不多，但是每一作都是绝对用心的作品，所以评测这里笔者不用说太多。本次『幻想の輪舞』，无论在 2D 画面还是 3D 表现上，都比前作『東方紅舞闘』再次提升了一个档次，画面和人物都变得更加的好看。这作的游戏模式本质上其实和前作差别不大，都包含远战和近距离模式，不过因为本作是空中对战（前作是在地面上），所以也能带给玩家新的体验。其实这作从游戏系统上来讲，笔者已经觉得和另外一个同人游戏制作团体橙汁制作的 STG 对战系列作品有些接近了（橙汁的『Acceleration of SUGURI』系列目前总共出了两作，游戏类型也是对战双方在一个圆形区域内展开对战，同样是包含弹幕和近身的空中对战游戏），不过从画面和系统的表现上来讲，『幻想の輪舞』给笔者的感觉，已经是完全超越橙汁了。而操作感和爽快度方面，本作基本上还和前作『東方紅舞闘』处在同一水平线上，进步不太明显。不过由于前作已经做得不错了，所以即使本作也依然算得上是很优秀的。

当然不足之处也是有的，界面和提示设计上的违和感就不说了，这都是小问题，重要的是本作的 3D 场景，在对战中始终是处于一种高速旋转状态的，这种做法固然可以提升游戏的华丽和魄力指数，但是估计也会让一些玩家产生 3D 眩晕和不适的感觉。因此本作并不适合长时间进行游戏。

02 天壌のテンペスト Suppression by Celestial. Lullaby for Gaia

游戏容量：约 100MB（体验版）
制作团体：LION HEART

老牌同人游戏制作团体 LION HEART，在本次 C82 上发布了新作『天壌のテンペスト』的体验版，这个作品依然是东方系列的二次同人创作，游戏类型是 2D 动作 ACT。这个由灼涙しん领导的同人游戏制作团体（灼涙しん此人主要在 LION HEART 的作品中负责程序设计和绘画），应该是国内最早被国内玩家所熟悉的同人游戏制作团体了吧。其最早的同人游戏作品『东方烈華伝』作为早年间为数不多的高素质东方二次同人游戏，凭借其华丽的画面、优秀的操作感和不错的音乐，当年无论是在国内还是在 11 区，都引起了不小的反响。当年国内第一个以东方为主题的论坛动漫渔场，曾经有不少关于此游戏的讨论和交流，之后这个游戏更是被国内臭名昭著的盗版商 XX 开门制作成所谓 10 元一张的“正版游戏”在国内公然发行……虽然刚刚最后一个提到的事情不是什么好事，但这也说明了『东方烈華伝』和其制作组 LION HEART 早年间在国内东方众中的巨大影响力，当然直到现在，相信也有不少的玩家在关注他们。这个制作组在制作完成『东方烈華伝』之后，后来又制作了『ENDLESS ALICE』系列（包含两个作品）、『サナエチャレンジ! FUSION』系列（也同样包含两个作品……）这两个新的系列的作品，这两个系列也是包含着各自特色和独特玩法的优秀同人作品，而且每个系列的主角也都不相同，东方系列中的人气角色灵梦、爱丽丝、早苗等等在 LION HEART 不同的系列作品中，自然是处于一种主角轮流当的状态。当然无论制作的作品类型如何发生改变，LION HEART 始终都在坚持创作东方系列的二次同人游戏作品，由此也可见他们对东方系列的热爱和衷情。而且都已经经过了这么多年，这种热情还没有发生改变，这是很难能可贵的事情。而这么多年来努力制作高素质东方二次同人作品，其本身积累的粉丝和忠实用户群相信也已经不在少数。

游戏综合评测：

虽然本次在 C82 公布的只是第一个体验版，但你只要打开游戏，你就会被这个游戏震撼和感动。进入游戏中，你就一定可以感受到制作团体对东方系列和本作那满满的爱，本作除了在人设方面有点小瑕疵之外，无论是在画面、音乐、系统还是在操作感上，都堪称是非常完美的作品。虽然仅仅是第一版，游戏中也标明了作品是未完成状态，实际完成后的游戏画面可能和现在有所差异，但仅仅是现在的画面和游戏素质，就已经让笔者完全感动了。在试玩本作的时候，笔者一直在感叹像这样用心和优秀的 2D 横版动作游戏简直是太少见了，华丽优雅的游戏界面、华丽的多层卷轴背景与炫目的特效、还有上等的操作感和动听的音乐，都注定本作会成为一个东方二次同人游戏作品中不可多得的佳作。在此笔者也把本作推荐给所有喜欢东方和喜欢横版动作游戏的玩家们，这个作品是绝对不会让你们失望的。

不良天人、己が天道を貫す。
天壌のテンペスト
Suppression by Celestial. Lullaby for Gaia

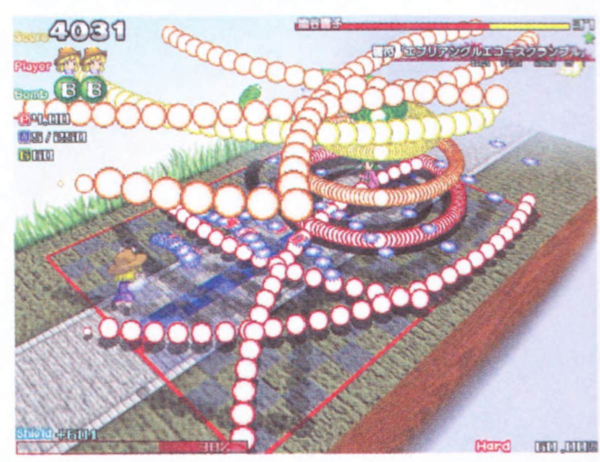












82 レミリア 3D アクション（仮）C82 プロト版

游戏容量：约 300MB（体验版）
制作团体：あんかけスパ

这款由同人游戏团体**あんかけスパ**制作的 3D ACT 游戏，相信到现在大家都已经不陌生了，因为本作是 C81 上发布正式版的东方二次同人作品『妖々剣戟夢想』的续作。作为系列的第二作，本作的主角由魂魄妖梦换成了大小姐雷米莉亚，人物的性能和操作感相比前作也发生了一些变化。笔者在 C81 的同人游戏扫雷专题时曾经用很大的篇幅介绍过『妖々剣戟夢想』这个作品，相信无论是『妖々剣戟夢想』，还是本作，游戏本身出色的 3D 画面表现，必然给玩过的人都留下深刻的印象。在多光源、HDR、影子描绘、水面表现等等很多方面，あんかけスパ的作品都展现出了完全不输给商业游戏的强大画面，即使把它说成是目前为止 11 区同人游戏里技术上的最强作，也丝毫不过分。在战斗系统上，本作依然与前作基本保持一致，主要借鉴了 FALCOM 知名游戏『伊苏』系列的系统，不过其强大的技术表现和超华丽的画面，即使是FALCOM的『伊苏』系列也都要为之汗颜。

本次的 C82 发布的版本只是本作最初的体验版。不过在 C81 刚刚发布『妖々剣戟夢想』的情况下，在短短的半年时间内就制作出了系列第二作的体验版，这个同人游戏制作团体的效率也是很让人佩服的。这样一来，笔者之前猜测的あんかけスパ这个团体想在同人游戏领域长期发展下去的说法便得到了充分的印证，这对于广大喜爱同人游戏的玩家来说也是一个好消息。



游戏综合评测：

这个游戏笔者真不用多说什么了，无论是画面、音乐还是操作等，基本上都无可挑剔。这款游戏用顶尖的 3D 技术，完美的展现了神主那个华美壮观的幻想乡世界，绝对是 3D ACT 爱好者和东方系列爱好者们不可错过的一款同人游戏作品，本作作为『妖々剣戟夢想』的续作，对系统的配置要求似乎有所提升，而画面华丽度也比前作高了一些。

当然画面太华丽也随之带来了相应的弊端，比如在特效全开的情况下，某些颜色鲜艳的关卡，根本看不清楚敌人，需要仔细去看才可以发现。此外大概是体验版调整的不到位的缘故，本作的新主角大小姐操作起来的手感似乎并没有前作的魂魄妖梦那样优秀。

广大喜欢东方和动作游戏的玩家，可以耐心等待本作的完成了，这绝对是一个不容错过的强大作品。

82 すわぴょん 2012 すわこちゃん cubic

游戏容量：约 100MB
制作团体：UTG Software

UTG Software 这个同人游戏制作团体，也是以东方二次同人游戏作品的创作为主，其作品类型主要为 STG，但是却又和普通的 STG 作品有所不同。以前笔者曾经介绍过这个社团的『諏訪子の弾幕ぴょんぴょん大散策』，以諏訪子作为主角的前作，虽然画面上不是很优秀，但是却是颠覆传统 STG 弹幕常识的新感觉作品，因为游戏的进行方式是斜 45 度视角，可以称作是斜方向弹幕 STG。在前作中这个制作组首次提出了 3D 弹幕的概念，也就是说，游戏中的弹幕不再仅仅是处于一个 2D 平面的弹幕了，因此玩家在躲避弹幕的时候，不能只通过画面来判断弹幕的位置，更要结合 45 度的斜视画面考虑弹幕的空间感，如果玩家不考虑空间感，只按照弹幕在 2D 平面上给人的感觉去躲避的话，是会死的很惨的。所以『諏訪子の弾幕ぴょんぴょん大散策』在发布后，被玩家一致公认为难度非常高的新概念 STG 作品。当然由于游戏出色的设计和良好的操作感，前作也赢得了玩家的普遍赞誉和认可。

这次制作组卷土重来，本作依然是立体弹幕的 STG 游戏，也依然是以諏訪子作为主角，最大的变革之处在于游戏的画面由前作的 2D 画面，彻底进化成了本作的 3D 画面，毕竟这个系列作品的主打口号就是‘实现三次元空间的弹幕’，如果说前作的 2D 画面还会让一些玩家对这个口号有所质疑的话，那么本作就可以完全消除玩家的这种质疑。画面不再像前作那样只能固定在斜 45 度视角了，取而代之的是，本作中的画面视角玩家可以自己调整，选择一种让自己舒服的视角来进行游戏。3D 画面加上处于 3D 空间中的弹幕，这也应该就是制作组对于本作设计理念的最终完成形态了。

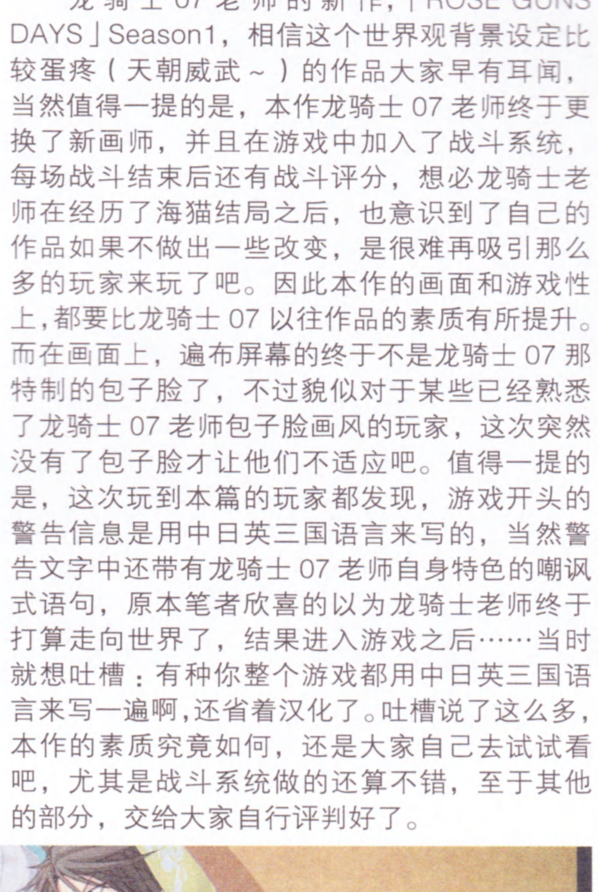
游戏综合评测：

从游戏画面和各方面素质来看，制作组对于本作还是非常用心的。本作的 2D 选单和画面部分非常漂亮，3D 画面受制于制作组的技术和能力，表现力十分有限，但是对于一款 STG 游戏来说，也已经足够了。而且比起前作，本

作加入了更加人性化的 tutorial 模式，方便让初次接受这种游戏类型的玩家能够轻松上手。不像前作那样，新人一上来就只能承受被 3D 弹幕虐的命运了。当然本作用心归用心，但是受制于技术和能力上的问题，BUG 依然非常之多，从制作组在游戏发布后陆续更新的各种升级修正补丁就能看出来了。所以也提醒各位玩家记得去下载最新的升级更新补丁，好让游戏变得更加流畅。当然除去一些瑕疵性质的问题之外，本作还是非常优秀的，非常值得喜欢东方系列和弹幕类型的玩家尝试。

82「ROSE GUNS DAYS」Season1

游戏容量：约 2GB
制作团体：07th expansion



龙骑士 07 老师的新作，「ROSE GUNS DAYS」Season1，相信这个世界观背景设定比较蛋疼（天朝威武～）的作品大家早有耳闻，当然值得一提的是，本作龙骑士 07 老师终于更换了新画师，并且在游戏中加入了战斗系统，每场战斗结束后还有战斗评分，想必龙骑士老师在经历了海猫结局之后，也意识到了自己的作品如果不做出一些改变，是很难再吸引那么多的玩家来玩了吧。因此本作的画面和游戏性上，都要比龙骑士 07 以往作品的素质有所提升。而在画面上，遍布屏幕的终于不是龙骑士 07 那特制的包子脸了，不过貌似对于某些已经熟悉了龙骑士 07 老师包子脸画风的玩家，这次突然没有了包子脸才让他们不适应吧。值得一提的是，这次玩到本篇的玩家都发现，游戏开头的警告信息是用中日英三国语言来写的，当然警告文字中还带有龙骑士 07 老师自身特色的嘲讽式语句，原本笔者欣喜的以为龙骑士老师终于打算走向世界了，结果进入游戏之后……当时就想吐槽：有种你整个游戏都用中日英三国语言来写一遍啊，还省着汉化了。吐槽说了这么多，本作的素质究竟如何，还是大家自己去试试看吧，尤其是战斗系统做的还算不错，至于其他的部分，交给大家自行评判好了。





82 ゆっくりボウルDX

游戏容量：约 50MB
制作团体：agrippa



同人游戏团体 agrippa 制作的东方二次同人游戏，虽然画面不太好，但是游戏本身可玩度还是有的。游戏类型为 PUZ 解谜，游戏中的音效全部由人声配音，充满吐槽点，有兴趣的玩家可以尝试一下。

82 東方ポケット戦争 2nd

游戏容量：约 500MB
制作团体：未完童話

本作是由台湾的同人游戏制作团体未完童話制作的东方二次同人 SLG，因此本作也同时拥有中文版和日文版两个语言版本，未完童話也算是个老牌的同人游戏社团了，喜欢其作品的玩家不妨关注一下本作。



古明地さとりの情操教育

游戏容量：约 100MB
制作团体：黄昏フロンティア



由著名同人游戏制作团体黄昏フロンティア制作的东方二次同人游戏作品，游戏类型为ACT•PUZ，不得不说黄昏フロンティア这次选择的游戏类型比较奇怪，当然从实际游戏容量来看，这又是一个制作组用来玩乐用的小规模作品。本作以斜 45 度视角进行游戏，游戏的目的是教你如何调教一只小萝莉，因此在本作中，你可以享受到调教萝莉的乐趣，游戏一如既往地继承了黄昏作品的蛋疼和搞笑风格，画面和音乐相信也不用笔者多说，素质都非常的高。所以各位读者也别犹豫了，赶快尝试一下调教小萝莉的乐趣吧。

きゅぴシュ～DANGEROUS!! C82 お試し版

游戏容量：约 100MB
制作团体：橙汁



由老牌同人游戏制作团体橙汁制作的纵版STG 新作，本次的作品还仅仅是第一个体验版，但是从游戏效果方面来看已经表现不俗。

橙汁现在的水准早已和刚成立时候的青涩完全不同，从这次的新作体验版来看，游戏整体的素质和制作水平，又比之前的作品有不少的提升，非常值得期待。

東方吸闘紀 体験版 3

游戏容量：约 50MB
制作团体：さくらんぼ亭

さくらんぼ亭也是一个以东方二次同人游戏制作为主的同人团体，本次在 C82 上公布的作品为『東方吸闘紀』，依然为体验版。游戏类型为横版 ACT，在本作之前，这个团体还曾经制作过『東方掃除紀』和『東方萃氾紀』这两个东方二次同人游戏作品，从画面和技术上来看还是一直在进步的，虽然进步比较缓慢。『東方吸闘紀』作为最新作，拥有非常萌的人物和看起来很舒服的游戏画面，值得玩家一试。



82 幻想郷泰戦

游戏容量：约 100MB
制作团体：Under the Gun

东方二次同人游戏，游戏类型为 SLG 类型的作品，偏向于策略要素，游戏主要依靠鼠标来完成操控，虽然游戏不大但能看出制作组的用心。游戏的人物设定比较优秀，全 3D 的游戏画面虽然不算精美，但给人的感觉很舒服。不过由于现在发布的游戏仅仅为正式版初版，所以存在着很多不安定因素，笔者发现的最奇怪的一点就是在窗口模式下，游戏的分辨率会变得很奇怪……明明应该是 4:3 的屏幕分辨率，但是实际玩游戏的时候却看到了一个竖着的窗口画面，画面两侧被硬生生砍掉了，由此可见本游戏在技术上的不成熟，制作组之后大概会更新一大堆的补丁来修正游戏问题吧，于是喜欢本游戏的玩家记得留意一下补丁的情况。

另外值得一提的就是本作在大分辨率下，画面显示效果反而不好，所以还不如降低分辨率来运行。当然除去一些技术上的问题和瑕疵，本作的素质还是不错的，至少能看出制作组的诚意，对这个游戏有兴趣的玩家不妨尝试一下。



82 トイレの神様、募集中

游戏容量：约 300MB
制作团体：劇團近未来

同人游戏团体劇團近未来创作的游戏作品，游戏类型为成為在厕所里等著服务的 JK 女神 ADV……相信不用笔者在说啥了，游戏类型已经把整个游戏都透了。





82 田舎でシよう！京都編～ボクと妹たちの巫女日和～

游戏容量：约 700MB
制作团体：CLIC CLAC

一款画风非常棒的巫女题材 ADV，人物对话可以在方言和标准语中切换，推荐～

82 ニャルプラス

游戏容量：约 500MB
制作团体：GRAND CROSS

GRAND CROSS 出品的 AnimationADV 系列作品相信对很多人来说都不陌生，因为这个团体的作品画风非常优秀，而 GRAND CROSS 每次 CM 必然会挑选一个当下热门题材的动画制作二次同人游戏，这个也已经成为惯例。本次『ニャルプラス』里的主角就是大名鼎鼎的奈亚子，所以也不用多说什么了，大家快来和奈亚子恋爱吧……



82 Rush the 雛

游戏容量：约 30MB
制作团体：すい～と.らぴーぬ

同人游戏制作团体すい～と.らぴーぬ的第八个作品，本作是一款画面精美的横版跑酷 ACT，同样是东方二次同人创作，对此类游戏有兴趣的玩家可以尝试一下。

82 戦国の黒百合～ふたなり姫と敵国の姫君～

游戏容量：约 400MB
制作团体：言葉遊戯

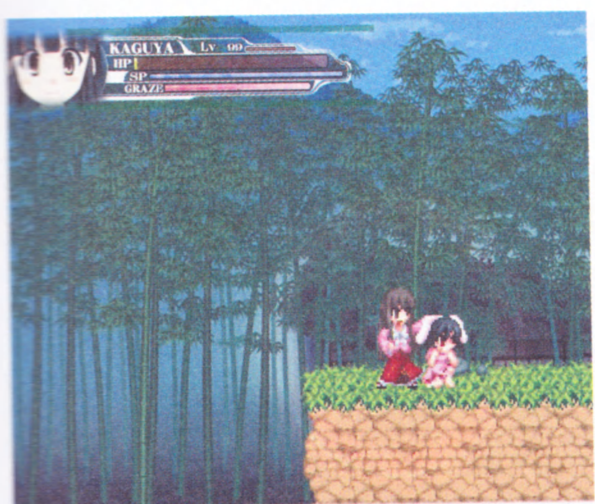


言葉遊戯也算是一个比较有名的同人 ADV 制作社团，每年都有很多玩家在期待着他们的新作。这个社团的作品，无论是从画面还是品质上，都有着非常高的水准，非常值得喜欢 ADV 类游戏的玩家去仔细欣赏。

82 東方活劇綺談 ONLINE C82 プロト版

游戏容量：约 50MB
制作团体：GATLING CAT

算是『東方活劇綺談』这个系列作品的第四作了，游戏类型依然是 ACT。从画面上来看，游戏和前三作相比没有什么进步，或者说这个系列目前为止几作的画面，都是同一个水准。虽然人设不错，但是实际游戏的画面也未免简陋了一些，不过同人游戏作品也不能要求太高。另外本作的名字后面加了一个不知道是何用意的 ONLINE，有兴趣关注这个作品的玩家不妨留意下它的后续版本。





82 宵闇伝説 The Legend of Twilight

游戏容量：约 150MB
制作团体：川獺アルカディア

由同人游戏团体川獺アルカディア制作的东方二次同人 A.RPG，虽然游戏画面朴素但充满了怀旧感，给人的感觉倒也是很不错，游戏性也很不错。



82 トイレでいたずら

游戏容量：约 200MB
制作团体：BABEL

由 BABEL 制作的“少女に悪戯 ADV”，画面水平很不错，同时这个游戏也是今年夏季 CM 上，属于各位萝莉控怪叔叔们的礼物，大家都懂……请自行尝试。



本次 C82 的同人游戏专题扫雷到此就告一段落了，各位读者找到你喜欢的作品了吗？本文中介绍的部分游戏已经收录在上期的光盘中，而其他全年龄同人游戏作品也会在今后陆续收录。对于笔者来说，能从已经被榨干的时间里硬挤出时间写出这篇专题真的非常不容易，总之各位读者我们冬季的 CM 再见吧。▲



天朝有爱东方 COS 图鉴(

Touhou Project Fans Cosplay in China

平时大家都爱称“雪爷”的虚雪，其实是一位来自广东的软妹子，酷爱东方和不少宅向 ACG 作品。近期，由右手定则出品的虚雪东方主题 COS 本『灵梦』发售，相信很多雪爷的粉丝都已经第一时间入手了～那么作为主角的虚雪到底有多喜欢东方，以及生活中的她又是怎样的女孩呢?



萩原（画师）版灵梦





■责编 /jedi、如月千华 ■美编 /ASKI

征集“有爱的 COS”！

结合本刊的口号“二次元狂热”，自然会要求 Coser 本人不仅服饰造型和摄影有一定的水平，本人也要真正对作品投入感情才可以哟。只要你是真正喜爱本刊经常介绍的作品（如东方、SoundHorizon 和 Galgame 等），符合以上的要求，欢迎来我们这里展示自己的“爱”！

联系方式：jediliao@gmail.com 或新浪“二次元狂热官方微博”。

PF（画师）的二设幽幽子

虚雪

- 笔名：虚雪
- 星座：白羊座
- 性别：女
- 平时活动的地方：微博，剑三，WOW
- 喜欢的作品：东方 project 魔卡少女樱 命运石之门 空之境界 =..= 还有好多好多
- 喜欢的 Coser：夜凌密 地狱游戏
- 最喜欢的 COS 造型：蕾米、魔理沙！
- 最喜欢吃的东西：好吃的 =..=
- 最想实现的愿望：给我一只乖巧会哄我的萌猫！
- 微博：http://weibo.com/u/1731455882



一没射命丸文



『爱丽丝漫游东方仙境』魔理沙

虚雪这个名字的来由是?

瞎想出来的……其实有一部分是因为长这么大都没看过雪 !!

如果要用"一句话来证明你玩过东方原作"的话，会选那句话呢?

果然，和普通人战斗不符合我的性格呢！

开始走入东方的世界是被什么吸引呢?

其实一开始是在电驴无聊下游戏玩，然后下到红魔乡那东西了，然后那些弹幕很好看啊，也很有不错的剧情。

最喜欢的是哪几作? 弹幕最好成绩是?

红魔乡，妖妖梦，花映冢，神灵庙。成绩忘记了，最容易通关的还是红魔乡……神灵庙和星莲船我还没完全通关。

觉得自己的性格会比较接近哪个角色呢?

魔理沙！

为啥忽然脑中浮现出兄贵魔理沙的造型……

喂喂喂 ~~~ 我可没肌肉哦 ~233

哈哈，因为大家总叫你雪爷，不自觉就联想到了……看你出过很多二次设定的造型，比如一些同人画手的作品，平时比较在意哪些设定以及哪几位东方画师呢?

设定的话没十分说留意哪种呢……看上喜欢的留一下 ~ 画师的话：迷肘，77gl, 晚杯，姬子，JQ3C273，蓝 Hallelujah，芸一，还有好多 QAQ 好多好棒的触触都喜欢。

说下 cos 的话题好了。你应该很喜欢地狱游戏的图吧 ~

对啊 ~~ 她的图都很赞。衣服方面看得出下了功夫，而且她的摄影师也超赞的，打灯打得很好，那边的景色又美，一个字：赞赞赞！（编者注：感觉哪里不对劲！）

有一次早苗的造型是想拍出她的作品效果吧?

尝试一下她那种风格，可惜还是没那效果。她那些图最少都要三支灯才能出来，貌似还是原厂灯！

自己也常研究摄影吗?

画画和摄影都有一些研究，但是不深。只是兴趣爱好的程度而已。

关于文文的那套写真，乌鸦是真的吗?

我说真的你信么！我还有驯鸟技能哦！（=..= 其实是仿真鸟模型……）

好吧，从图上我真被骗到了。最辛苦的拍摄是哪一次还有印象么?

最辛苦啊……没有吧，每次都挺开心的，如果说最蛋疼的是哪次我就说得出。拍早苗那次特意一早跑去山顶拍，可是到山顶阳光太猛，出片效果不好。

是多高的山?

不知道呢，我记得高中的时候试过由那山脚走上山顶用了差不多三个小时。

真是好辛苦……平时是怎么找外景的呢，会专门找喜欢东方的宅摄影来合作吗?

找外景的话，问问也出东方的 COSER 或者一些摄影师咯 ~ 摄影方面，如果喜欢东方并且熟悉东方角色的摄影师更能懂我想拍出什么效果。

MUGENT 祸灵梦


封面：花映冢灵梦

『灵·梦』——
超·人气东方 COSPLAYER——
虚雪 首本灵梦主题 COSPLAY 摄影集
收录 虚雪 灵梦主题 COSPLAY 写真数十枚！
28P 哑粉纸全彩印刷，封面采用特种纸印刷
规格：正六开（25 × 25cm）
售价 35RMB
通 贩 网 店：http://mimibox.taobao.com

靈◦夢


东风谷早苗

这次的灵梦主题摄影本，是因为怎样的契机开始制作的?

其实是那天我在微博吐槽自己出了好多次灵梦，然后小劲看到叫我不如出本灵梦本啦，我就想拿来当作留念也好，等以后自己有子女了拿出那本东西给自己的孩子看说你妈妈也年轻过！哈哈哈！

这次和小劲合作出本有什么印象深刻的事情么?

总结：小劲是个好人

这是好人卡……?

哈哈哈哈，说真的，因为我对出本子方面不熟，幸好有小劲帮忙才成了呢

自己出过的灵梦里，最喜欢哪套造型?

花映冢的！

上次也聊到你也很喜欢 Sound Horizon，有出过相关 cos 吗?

没有……以前一直怨念出夜姬，可是找不到 CP 啊啊啊啊啊！

一个人的话也可以出嘛。

其实是我一直纠结那套衣服到底是按 LIVE 上的做还是漫画里的做，就好像『Litter Buster』那条裙子，三年前就说出，因为找不到一样的格子纹和没人和我一起出就一直搁浅到现在都没出成。

接下来聊点八卦话题好了……平时会花多少时间在游戏上呢

秘密 ~~~

出门是化妆多还是素颜多?

果断素颜，总觉得化了妆不舒服。

曾经做过的最大胆的事情是什么?

高中游戏输了，在下课的时候走进男厕若无其事地呆了一分钟再走出来，旁边的男的吓到尿不出来 = =lllll

会介意别人说自己像某女星吗?

= = 其实有点介意……

有想过自己以后将来会成为怎样的人吗?

梦想成为好妻子！（喂）其实对于将来的东西我还是感觉很迷茫呢，所以也不好说啦。

那么，最后对喜欢你的读者朋友们说一句话吧～

多谢大家一直以来的支持！▲



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『爱丽丝梦游仙境 2』
作者：箱入猫姬 出品：萌少女领域 提供：箱入猫姬
moesyoujyo.blogbus.com

Secret of Reisen Udongein Inaba and Inaba Tewi

宇宙兔耳的电波之旅

——铃仙与因幡的兔角一次设定考

■ 文 / franniss ■ 责编 / 如月千华、jedi ■ 美编 / ASKI

本篇解析文章稍有难度。就在创作期间，我们国家终于有诺贝尔文学奖了，可喜可贺。获奖者莫言先生创造的“高密东北乡”，如同威廉·福克纳的“约克纳帕塔法县”，加西亚·马尔克斯的“马孔多镇”，是一个独特的文学地理世界。这正好与我们今天的话题有关。

曾有读者怀有疑问，幻想乡世界观能否再上个档次：方法一是坚持完善这种“幻想乡”的独特世界观，方法二是着力塑造人物。不过东方 Project 在一次设定中，完全没有着力塑造过人物，但却又是“独一无二”的。笔者认为神主想走到其它方向上，某时某刻他又会脸朝着这个方向，展现狡黠的笑容。

关于本次解析的角色“鈴仙·優曇華院·イナバ”以及顺带的“因幡てゐ”，读者应该并不陌生。这两位可爱的兔子少女非常有名，但她们身上其实有着诸多我们所不了解的隐藏设定。铃仙这个角色的命名法是什么？因幡名字里的那个奇怪假名是什么？怎么除了这里都没见过？东方 Project 一次设定致敬的故事，真的只是普通的约定俗成的民俗故事吗？铃仙改变波长这个能力，具体是怎么样的形式？象征什么？由来为何？“幻觉”、“错觉”、“骗术”分不清楚可怎么办？宇宙来的月兔，身上怎么具备佛教元素？可能更为关心的是，她能吃吗？她好吃吗？

Bewildering character naming

鈴仙·優曇華院·イナバ，扑朔迷离的角色命名法

写下名著『卡拉马助夫兄弟们』的陀思妥耶夫斯基，全名为费奥多尔·米哈伊洛维奇·陀思妥耶夫斯基(Фёдор Михайлович Достоевский)。日本作家芥川龙之介从他的作品里取出一段加入佛教说理元素，改写成了知名短篇小说『蜘蛛之丝(蜘蛛の糸)』。多年以后读过芥川龙之介该短篇作品的博丽神主 ZUN，觉得很合口味，又为其加入了电波元素，在同人游戏里多次引用了这个典故。在这里提到这位俄罗斯作家的用意，请各位耐心往下看。

要说“费奥多尔·米哈伊洛维奇·陀思妥耶夫斯基”这种俄语名字的构成是怎样的，我们可以从俄国人普遍的姓名构成找到答案——即名字·父名·姓氏。套用这个构成法则，各段的由来才清晰的表现出来。在东方 Project 也有这么一位少女，称谓是与前述大作家看起来类似的“A·B·C”结构，想来读者应该很快就明白了，就是指“狂気の月の兎(该角色使用最多的别称)”鈴仙·優曇華院·イナバ(Reisen Udongein Inaba)。她的名字构成要弄明白特别需要逻辑思维，大概有 99% 的人都搞不清楚，就连资深东方帝、日文专业或考证家之类，也可能会深陷其中。

有没有那么夸张？有 99%？不夸张，因为近年的东方考证出现一种说法，日文爱好者重新调查认为“イナバ”应作“稻叶”，而不是流传最为广泛的『东方永夜抄』中文化版本里的“因幡”，这奇怪的主张给出的理由脱离了原作已有设定，所以说明大家几乎没搞懂原作。诚然那个中文化游戏版本是有一些显著错误，比如把“彗星”竟然写作“慧星”，但这里为什么有人主张译作“稻叶”而不是“因幡”？其实是为了与另一个少女的名字有所区别。



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『whisper』
作者：RRRR 出品：1508 同人社 提供：夏川百行
http://doujin.bgm.tv/club/hn_1508

接下来提到的这个少女，就是同为『东方永夜抄』五面初次登场的“地上の兎”因幡てゐ。提到两个兔子角色，不由自主地会想到成语“扑朔迷离”的来源：“雄兔脚扑朔，雌兔眼迷离。双兔傍地走，安能辨我是雄雌？”对于“因幡”的使用也是扑朔迷离的。当译者考虑怎样去在月兔名字中回避掉“因幡”一词的时候，笔者却认为这是不对的思路。应该先搞清楚地上之兔“因幡てゐ”中的“因幡”为什么写作汉字，既然原作者有两次使用了イバナ，而且是在同一关中，必然有他能自圆其说的逻辑。

Interesting Name Origin

有趣的“因幡てゐ”姓名由来

说起“因幡てゐ”，“因幡”实际是日本古代令制国之一的“因幡国”，在今日的鸟取县东部。这里采纳的典故是因幡之白兔（也作稻羽或稻叶之白兔，而稻羽是个小地名，不一定在因幡国），是在『古事记』中登场的白兔。它从淤岐岛渡到因幡国来，欺骗海里的“鲛鱼”让它跨上岸，却被最后一条“鲛鱼”剥光了皮。然后大国主神的八十个兄弟神教它用海水洗浴再迎风晒干，搞得全身都受了伤。大国主神帮助它治好了皮肤，这个白兔就作出了“兄弟神一定得不到八上比卖，你虽然背着袋子，却能得到她”的幸福之预言。无论是『东方永夜抄』还是『东方花映塚』，都没有写这个典故故事，但其中“使人类获得幸运程度的能力”无疑由此而来。

接触东方已久的读者听过这个故事应该居多，但笔者认为其中关键我们很难触及。习惯深入阅读的神主，阅读口味十分容易涉及“大家都搞不懂的东西”，甚至是日本学者争议也没结果的东西。这个故事里“大家都搞不懂的东西”其实是：首先，为什么前文的白兔在『古事记』里原文写作“素菟”？光看中文版故事肯定不会知道，这个草字头的“兔”是『古事记』里独有的记载，或为神主把铃仙耳朵设计的皱皱巴巴的缘由。虽然没有说明为什么把兔耳画得皱皱巴巴，但神主确实在符卡注释里提及了为什么把铃仙画的看起来个子很矮——为了在有限的立绘空间里让大家看清楚她的耳朵，所以把她放低了……

其次，为什么“鲛鱼”在『古事记』里写成“和迩”？可能读者看过此故事里“白兔”骗的是“鳄鱼”，可考证层面上“鳄鱼”仅是一个可能罢了。日文的古语与现代语，常出现读音和意义不相符的状况，更是加深了“和迩”之谜。“和迩”同“ワニ”，日文也用“ワニ”称呼复数，故“和迩”可能代表多只的复数动物。从古坟时代至奈良时代间流传下来的铜镜中，被称为海兽镜及鼍龙镜上皆有体态修长之兽，这种发祥于中国的兽纹可能代表青龙、海蛇、鲨鱼、水蛇、蛟龙或鳄鱼，甚至是名为“大海蛇”的海怪动物——结合原故事来理解，戏剧性意味油然而生——因幡之白兔不但欺骗了这种动物，而且被这种动物剥皮，但学术界却一直没搞明白这种动物到底是什么！不得不说，这种事情太容易变成吸引某些创作者好奇心的“黑洞”。

再看てゐ（TEWI），实际上ゐ（WI）这个假名，从 1954 年开始已经从现代日语中去除。在现代日语中发音为てい（TEI），故此通常译作“帝”。实际上这名字的由来颇有趣：“因幡之白兔”的“白”的英文“WHITE”，在日文键盘敲出来可能是“ゐて”，倒过来即为“てゐ”。



The Moon Rabbi
Who Abandon Her Nam

她，是“舍弃原本名字”的月兔

有了“因幡てゐ”姓名由来的全解，才有解释“鈴仙・優曇華院・イナバ”的可能。神主根据『古事记』故事的“因幡”和“稻羽”两个对白兔修饰的词进行了取舍取了“因幡”，因此“イナバ”同“因幡”。一种说法认为神主写成“イナバ”是为了区别于“因幡”，这种说法的错误是只知其一不知其二——『东方永夜抄』角色设定文档里说明，辉夜认为所有兔子都叫“イナバ”，一视同仁，那么中文化用哪个汉字？其实早有定论，首先作者已经取了因幡，然后在“兔子们的主人”辉夜对宠物们是一视同仁的，自然都叫因幡。

这里逻辑易出错的地方在于，神主在名字上用了特殊的设定：“假名”与“汉字”是两种语言，而非现实里为一种语言里的两种表现形式。辉夜的身份是宇宙人，她就是爱说假名，类似于谁也不可能让来到中国的外国人忘记母



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『东方占星祭～春夏卷～秋冬卷』
作者 :obiwan 出品：猛击联盟 提供：obiwan
www.moehime.org

语。当这种被放大的差异理所当然地被东方人物说出口，而且原名和化名又不像“Lafcadio Hearn”和“小泉八云”区别那么大时，这种就容易让爱好者混乱了。他们出问题的地方包括游戏角色设定翻译、儚月抄小说注释以及“イナバ”译法新说。

其他两处是有用假名区别汉字：神主用“レイセン”区别“鈴仙”，这个地方是『东方儚月抄』里的“レイセン”，她的姓名是绵月姐妹根据以前逃走的宠物——即现在的鈴仙・優曇華院・イナバ的本名给起的。绵月家兔子才叫“レイセン”，作为新主人的蓬莱山辉夜一般不用本名“レイセン”称呼她，不然会让她想起绵月家。

神主也用“ウドンゲ”区别“優曇華”，这不只体现于『东方儚月抄』提到八意永琳自述：“这只称我为师父的兔子名叫铃仙・优昙华院・因幡，本名并没有汉字，是居住在地上的我为她取的地上人的名字。”还在弹幕游戏『东方永夜抄』五面的对话的日文原文中有具体表现：八意永琳用“ウドンゲ”称呼铃仙，但就是没用“イナバ”区别“因幡”，宇宙人大多都用假名来称呼。这个是向什么致敬呢？外星人就像来日本的外国人，到了日本为了更好生活起了日本名字，但外国人之间还是说外文。

于是结论是，“鈴仙・優曇華院・イナバ”的姓名“A•B•C”结构。事实上是这样的：“A=为更好生活起的汉字名•B= 师父给起的汉字爱称（爱称完整版比通常版最后多了个“院”字）•C= 主人对整个族类的爱称”。比起陀思妥耶夫斯基的全名，她的全名里显著特点是没有本名——汉字代表归化，假名代表族类，本名可以不要（？）。得出这个结论，我们终于可以向下看了：月兔铃仙没有本名，只有“化名”——切记，假名与汉字的小区别，在这里设定是两种语言的大区别。设定里还说，她是战争脱逃份子。这些设定似乎有某种“间谍”等战争背景意味在其间。

Wavelength Control Ability

波长与人类：铃仙控制波长的能力

在『东方儚月抄』小说版中，有一段八意永琳吩咐铃仙打探消息的剧情。八意永琳注重月兔们传播的谣言，认为无风不起浪，就算是谣言也可推测出真相来。因此她吩咐铃仙与其它月兔交流打探消息，并且不要提地上神社的月兔“レイセン”，以免起引发谣言。随后铃仙走出屋子开始与满月对话。虽然乍一看容易让人误解她是不是脑子有问题，但月兔都是用这种方式来和同伴进行远距离对话的。注视着她的身影，八意永琳陷入了沉思，她在思考“企图支配月亮的新势力”究竟是哪些人。八意永琳这位铃仙的师父，可谓东方 Project 里比较少有的散发成熟感的幕后人物。我们下期将为大家详解她的设定，这里仅做一提。

这段剧情体现了铃仙操纵“波长”进行远距离通讯的能力。据『东方求闻史记』，铃仙的能力主要是改变“波长、振幅、相位”，核心是操作“波长”让人“狂气”：操纵狂气就是让人狂乱，是种对事物波长进行操作的能力。增加波长的话，人就会觉得懒洋洋，什么事都不想干；缩短波长的话，人就会焦燥，情绪变得不安定和冲动，无法交谈。而增加振幅，存在会过剩，就算再远也能传递意思；减少振幅，存在会稀

薄化，即使是近处，声音也传达不到。移动相位时，将无法进行干涉，也无法触碰；若变成逆相位，存在将被否定，事物将完全消失。铃仙可以利用这种多彩的能力来让人狂乱。据记载，一直看着她的红眼会让人发狂，而且她的声音想听却听不到，相反有时在远处会听到在耳边说话似的。因为这些会令人生厌的能力，与她基本上对话无法成立。

对应“波长、振幅、相位”的是三种新奇的弹幕。这些弹幕并非有夸张的难度，却都具备奇特的变化规则：一种是将弹幕定期移动的符卡，狂符「幻視調律（ビジョナリチューニング）」/ 狂視「狂視調律（イリュージョンシーカー）」。一种是将弹幕停止并失去碰撞判定一小段时间的符卡，懶符「生神停止（アイドリングウェーブ）」/ 懶惰「生神停止（マインドストッパー）」。最后一种，是将弹幕完全消失一阵子突然出现的符卡，也是流程中最后一个必出的符卡，散符「真実の月（インビジブルフルムーン）」。我们可以注意到括号里有各种假名符卡名，这是神主在本作里玩弄的文字游戏，他在注释中声称汉字符卡名是铃仙钟意的，假名符卡名是自己加来凑趣的，感觉是玩脱的话就都推给“宇宙人”。

也许读者曾经注意过符卡名称开头的“狂、懒、散”，但都找不到头绪。其实它们并不是随便起的名称。在神主喜爱的作家明石散人的作品中曾提到“宽政三奇人”：高山彦九郎、林子平和蒲生君平，以及奇人的“三种类型”：“狂、懒、散”。具体来说呢，狂，是波长较大的类型，看起来就是那种狂人；懒，是波长较小的类型，看起来就是那种不紧不慢的人；散，是具备狂和懒两种气质的人，完全孤立的那种人。从符卡注释上看来，神主认为这种人已经完全疯狂了（但是作家笔名就叫散人呀，太凶狠了）……若说“狂、懒、散”是用波长定义一些奇人，在『东方永夜抄』里铃仙还有一种弹幕，是针对一般波长的人的幻觉，一种奇妙的幻视错觉。

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『whisper』
作者：晓夜十月 出品：1508 同人社 提供：夏川百行
http://doujin.bgm.tv/club/hn_1508

ILL.晓夜

Unaccountability Hallucination

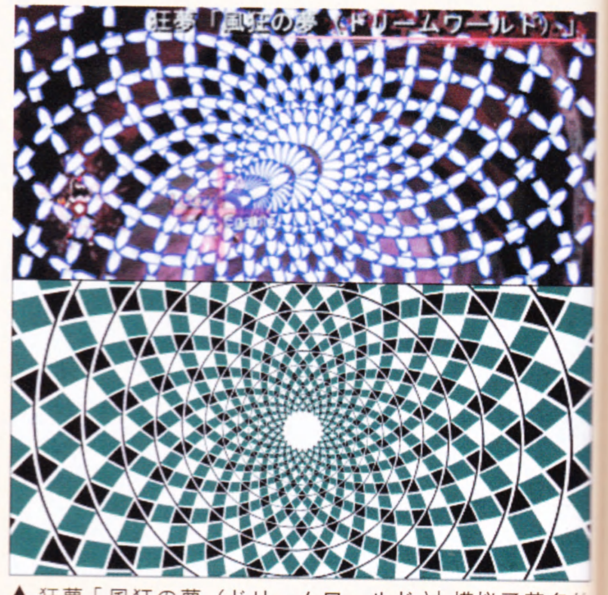
世上没有确凿理论解释的幻觉

波符「赤眼催眠（マインドシェイカー）」/ 幻波「赤眼催眠（マインドブローイング）」是铃仙的第一个符卡。无论制服也好，发枪手势也罢，铃仙都有点间谍属性。而且铃仙的原名“レイセン”发音同“零战”，这可是大名鼎鼎的旧日本海军的零式舰上战斗机的简称，在『东方绯想天』里对应的气质是晴岚，也是旧日本海军战斗机。不过在『东方永夜抄』游戏本体里的信息，可解释为“冷战”。神主在波符系列的注释里，提到了“共产与资本”：看到兔子眼睛的人类的心会以亚光速的速度堕落，所以兔子的眼睛是红色的，也有可能因为它们代表共产主义的缘故。要是精神受到了过重的伤害，那人类就只剩下一具肉体了，也就是行尸走肉（人类的身体是资本？不对不对精神其实才是资本吧）。

铃仙从来都不是孤立存在的月兔，虽然她逃离月球，却能调用来自月球的部分能力。除却第一个符卡，她的 Last Spell Card 也是催眠主题——月眼「月兎遠隔催眠術（テレメスメリズム）」，这个符卡号称通知月兔同伴从月球施放催眠术，进行“火力支援”。这使得她在东方一次设定中真的更像间谍了。特别指出的是，这个符卡在『东方永夜抄』本作的符卡练习模式中，存在 BOSS 被打击判定与本篇游戏有区别的现象，并且是比较有代表性的一个。

此外，『东方求闻史记』中，一位采竹笋的老翁提到某天早上去采摘竹笋的事。不知为什么，有好多竹笋且生得很深。老翁采得腰痛就直起身来，这时见到了奇妙的妖怪兔。妖怪兔不知为何对着天空自言自语，像是在对谁说话。不过远方只有西沉的月亮啊……当老翁受不了这景像正要离去时，妖怪兔突然转过身来发现了他，然后一刹那就不见了，令老翁怀疑自己是在作梦。这则铃仙的轶闻体现在『东方文花帖』游戏版 4-1 没有符卡名的关卡，本关与永夜抄中对弹幕“幻视”不同，是铃仙本人发生了“幻视”，印证了前边这则轶闻。“幻视”特效的表现方法，都是神主用 PS 对原素材做了模糊效果。

老翁目睹奇闻异事怀疑自己是在作梦——作为表现似梦非梦的符卡，铃仙恰好也有。『东方文花帖』4-9，狂夢「風狂の夢（ドリームワー



▲狂夢「風狂の夢（ドリームワールド）」模拟了著名的 Fraser 螺旋错觉。



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『Crossing』（谜肘初东方主题个人本）
作者：谜肘 出品：U235 提供：谜肘
http://shop35280486.taobao.com

ルド」」模拟了著名的 Fraser 螺旋错觉。这个图形上有一小段一小段的圆弧，使整体直观看上去是一个螺旋，但事实上每小段圆弧都是同心圆。关于这像做梦一般的错觉是否为视觉细胞上的 BUG，以及人类进化出这种错觉的原因目前还没有令人信服的解释。但雾雨魔理沙在『魔理沙的魔导书』中，就认为这是铃仙最擅长的幻觉弹幕了。



兔子们珍藏的道具

Rabbit's Treasure Tools

因幡帝是统率着野生兔子的妖怪兔，因为注意身体健康，所以活了很久而成精。阿求在『求闻史记』中记载，传说这妖怪兔在永远亭建立之前就已经存在，是在幻想乡之中属活得最久的妖怪之一（在最初编纂幻想乡缘起时，就已经确认其存在了。）资料还称她拥有带来幸运的能力，"如果用四块叶的三叶草来比喻的话，那就是能得到四十块叶程度的三叶草的幸运吧。"然而比起幸运，我们更能看到她借助"我能给你带来幸运哦"进行欺诈的能力。

「エンシェントデューパー」（远古的骗术）是因幡帝的 Last Word 符卡，出处依然是前边的『古事记』典故。神主在该符卡的注释里认为，她每次骗人都会被报复但不悔改。『魔理沙的魔导书』中称，这个弹幕除了想方设法去接近帝以外就别无他法了。也就是说，如果不预先做好被骗的准备的话就会输掉。这样的骗术不仅在弹幕里有，而且反映在『文文。新闻』中，第百十九季　睦月の四"大胆不敵、賽銭詐欺"——记者射命丸文小姐面对因幡帝竟然毫无察觉，自己从一开始就被欺骗了！在『东方花映塚』中，因幡帝也试图欺骗射命丸文掏钱。

上回考证的人物是上白泽慧音，她在『东方永夜抄』中是会掉落 1UP 的角色，这次提到的"地上の兔"因幡帝也是会掉落此道具的。因幡帝的第二个攻击非常特殊，环绕她的发弹点对近身角色有特殊反应，却又不是使魔。甚至它还是"返祖"的 Rank 弹幕——在『东方红魔乡』与『东方妖妖梦』这两个 Windows 最初弹幕正作里，有一个传承自街机游戏的 Rank 系统影响着游戏的难度。『东方永夜抄』本作中罕见地体现了 Rank 系统，就是在因幡帝这里，而且都像是在欺诈玩家。她的第二个弹幕具有固定的位置，但 Rank 上升后此固定位置会偏差一



▲ 因幡的攻击非常特殊，环绕她的发弹点对近身角色有特殊反应，却又不是使魔。甚至还是"返祖"的 Rank 弹幕。



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『forgotten touhou』
作者 :manabi 出品：KD 提供：manabi

颗弹的宽度，极易令玩家在此饮恨中弹……此外由于游戏本身设计的问题，因幡帝掉落的这个 1UP 是可能消失的，原因在于她的攻击里使魔可能不断出屏，可能导致击破瞬间活动物体数量太多而不掉落 1UP 道具。

像因幡的道具总是有的没的一样，铃仙也有隐藏道具，甚至还是"天女之羽衣"这样的珍贵品。『东方儚月抄』提到：曾经铃仙似乎也在逃往地上时使用过月之羽衣，那件羽衣至今保存在永远亭中，但因为决定不再前往月面，所以它已经被封印了。来往于月面和地上的方法有许多，而月之羽衣是其中最为原始最花时间的方式，多被月兔们所使用。此外，『东方永夜抄』专门为铃仙新增了一种"座药弹"，此弹形沿用自本世纪初的 CAVE 街机弹幕游戏。

『东方花映塚』中四季映姬与铃仙的对话提到一种"圆形物体"，她让铃仙去找来供着吧。很多人觉得这是电波对话不知道是指什么。其实它与『东方儚月抄』小说版里有联系，出自八意永琳的例月祭的活动规则。例月祭这天地球离月亮最近，月兔们把团子作成"圆形物体"代表满月。再让兔子们远离开"圆形物体"，这个仪式象征远离或摆脱月之使者。顺带说下，四季映姬与铃仙在本作中隐含的联系不止于此：她们施展攻击展现 Cut-in 时的背景图案，分别取自同一张素材的两个部分。



▲ 出自「素材辞典　Vol.51」的素材，铃仙的 Cut-in 取自素材中部，而映姬 Cut-in 取自素材左边部分。

What a Delicious Rabbit

兔生角，兵甲将兴之象也

事实上，东方 Project 的兔子象征都带有“正能量”，不但因幡可带来幸运，铃仙名字里也有吉祥元素。铃仙名字里的“优昙华”，令人想到佛学的元素，即佛教四大吉花之一的优昙花。据『法华文句』四上：“优昙花者，此言灵瑞。三千年一现，现则金轮王出。”『慧琳音义』卷八则说：“优昙花，梵语古译讹略也。梵语正云乌昙跋罗，此云祥瑞灵异。天花也。世间无此花。若如来下生、金轮王出现世间，以大福德力故，感得此花出现。”

『东方儚月抄』第二话解释了其花在月都的含义：“这株盆栽，是原本只存在于月之都的植物“优昙华”，和地上传说中三千年一开的幻之花同名。之所以说同名，是因为地上也存在名叫优昙华的植物。赋予有着三千年一开的传说的植物这种名字，确实符合这种极少开花的植物的特点。”八意永琳常使唤铃仙“ウドンゲ(优昙华)”，其后省略的“院”字，其实是一种体现日本贵族范的后缀，毕竟铃仙是辉夜公主大人的宠物。

在佛教经典中，经常可以看到有龟毛兔角的譬喻。如『楞严经』卷一说：“世间虚空，水陆飞行，诸所物象，名为一切，汝不著者，为在为无。无则同于龟毛兔角。”『大智度论』卷十二亦说：“如龟毛兔角，亦但有名而无实。”这是说龟毛兔角是不存在的，是有名无实的。晋·干宝『搜神记』卷六则说，在“商纣之时，大龟生毛，兔生角，兵甲将兴之象也。”这只是一种传说不可信。如果那时龟生毛，兔生角，何以数千年来又没有这种现象呢？所以龟毛兔角并不存在，但精神层面也可以有，幻想乡也真的有“兔角联盟”，是由各种兔子们组成的。

这个组织存在的意义是什么？也许要从兔子们的命运来说起吧——比起种种能力，兔子始终是一种美味的食物。『东方求闻史记』里，香霖堂店主津津乐道：“兔肉味淡，怎么调味都很可以呢。”阿求注释道：“我也很喜欢吃。”甚至在月眼「月兎遠隔催眠術（テレメスメリズム）」的符卡注释里，神主也似乎流口水道：“小～兔～子～真～美味。实际上铃仙真的很美味。”『东方永夜抄』幽冥组在与五面铃仙对话时，也提到与吃兔子相关的吃货文字游戏。从种种方面和角度看来，兔子们在幻想乡里的生存状况，真的并不乐观，太不乐观了。

因此，在『文文。新闻』的第百二十季 霜月の二“兎角同盟が神社の宴会に抗議”这个故事中，一番对“是否应当吃兔子”的争论就此展开。铃仙在此表示：“在火锅的材料当中使用兔子的肉无法想象。真的必须容忍那种野蛮的行径继续下去吗。直到兔肉从餐桌上消失的那一天为止，我们兔角同盟会一直战斗下去。”而主张“兔火锅是每年的惯例”的博丽灵梦，依然坚持道：“那东西从古至今不是一直都在吃吗。”记者射命丸文小姐最终报道：双方以神社在宴会当中上兔肉火锅时也上一份鸟肉火锅为条件，达成妥协。该故事里兔子们没什么集体观念，又充满理想主义，看到别人吃兔火锅，底线只是“这样我们没的吃啊”才去争执。虽然不便说神主在影射什么，但是笔者觉得兔子们委实是欢乐的生物呢。▲



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『东方月梦彩』
作者：sam 出品：兔角联盟 提供：sam
http://www.pixiv.net/member.php?id=1832511

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『Crossing』（谜肘初东方主题个人本）
作者：谜肘 出品：U235 提供：谜肘
http://shop35280486.taobao.com



2012年唯一的东方游戏正作

东方Project第13.5弹

『东方心绮楼』深入前瞻

——2012年的"心绮楼"幻想

■文 / franniss ■责编 /jedi、如月千华
■美 / orangec

前言

2012 年，这一年由于举世闻名的玛雅灭世大预言而人心惶惶，虽然在科学上已经证明这属于对玛雅历法的误读，但人心惶惶也许是大家需要的一种生活状态，2012 只是个理由罢了，以前有 1999 末世论，以后还会有新的末世论。

谈到东方 Project 的话，其实并没有证据说明 ZUN 也对这个末世论十分热衷，不过末世论的因子是一直潜藏在“东方 Project”之中。这个系列的一个核心观点是认为“没人记住，被人忘却的幻想”会吸收保留在“幻想乡”世界观里，如果真的有世界末日的话，显然它就是人类最后的文化遗产。原作者 ZUN 暂时不打算搬出这一套，但是关于“末世人心”题材，作为一个“多栖创作活动观察家”，神主不大玩，小玩也是可以的。

点 信仰 何处栖身？ Where the believe lays

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
个人作品
作者 :STARI
http://www.pixiv.net/member.php?id=1086157

怎么去小玩末世人心？人心总是需要依靠，在笔者看来能依靠的无外乎两种：不是在故事中麻木放纵自己，就是去从事严谨的研究工作。最成体系影响最深刻的故事系统，就是宗教信仰故事。可以说自 2007 年以来，从『東方風神録』开始就加入了明显的“信仰”话题，这话题一直发展到今天已经羽翼丰满。2012 年的各个东方新作的联袂出击，令空泛的信仰话题有了归宿有了着落。在 2012 年 4 月，东方 Project 第二部人物资料设定方面的书籍『東方求聞口授 ~ Symposium of Post-mysticism.』发售了，这本书的主要内容之一，就是一些宗教家（近几个正作的 3 位最终 BOSS 角色）在开会，谈话不乏空泛、理想、捏造，但实质上都是打算在幻想乡中宣传自己的宗教。

新近公布的东方 Project 第 13.5 弹『東方心綺楼 ~ Hopeless Masquerade.』，是关于这些宗教家活动的具体游戏版本。关于本作最初的信息，公布在一直与其合作开发格斗游戏的黄昏边境官方主页上面：

“13.5TH Touhou Project
接连不断的天变地异、不可违抗的天灾恐怖、这些给人类之里带来了厌世观。
压抑的气氛在人类之里席卷。
但却并非绝望感。
而是近于“无论做什么人类的未来都不会改变”的停滞感。
‘这不是很好吗！’
不知究竟是由谁发出的、似乎感觉到传来了这种声音。
没错、什么都改变不了的话、做什么都行不是吗？
没错、更加及时行乐不是挺好吗。
渐渐地，人类之里的人心得到了解放，与此同时秩序也被搅乱了。
对于这番景象有群持有不同观点的旁观者。那就是宗教家们。
宗教家们打算去掌握错乱的人心。
将秩序恢复的同时，也是他们各自收集信仰的绝佳机会。
在幻想乡建立了寺庙的僧侣、舍弃俗世旨在不老不死的道士、
以及旨在复权的巫女。
她们下定决心。此刻‘该我上场了’。
来吧、分别以信念为武器、展现魅力的战斗、争夺人气吧！”


▲黄昏边境在 2012 年确实放出过一张“僧侣、道士与巫女”，图里的巫女是指博丽灵梦。

以上是官方主页上本作介绍的中文化版本。需要读者注意的是，此版本和网络流传的版本不尽相同。

笔者希望强调一点常识：每当中文化发布者对发布工作求“新”求“快”时，翻译上的细节把握都可能有非常明显的局限性，这点体现在一些缺乏维基与讨论串资料参考的晦涩动漫作品的中文化字幕以及需要专业关注者的网状解读的东方 Project 的作品中。

这是一项枯燥的工作，比如“旨在复权的巫女”这一条里的“复权”，日文原文即为“复权”。

幻想乡现在有两个巫女，博丽灵梦与东风谷早苗，一个没有侍奉具体的神，一个有侍奉具体神，为了尽可能不引发误解，不便采用“恢复神权”这个“顺理成章”的译法——尽管印象和常识上，巫女都有自己侍奉的神。但黄昏边境在 2012 年确实放出过一张“僧侣、道士与巫女”，图里的巫女是指博丽灵梦。



绝望与希望，新作的不可能与可能

despair and hope，Impossible and possible



事实上，在今年早些时候的 C82 上，神主发售了一张新 CD『伊弉諾物質　～ Neo-traditionalism of Japan.』,CD 名字里的“伊弉諾”是指男神伊邪那岐。『東方心綺楼 ~ Hopeless Masquerade.』游戏名称里的“Masquerade”，指假面舞会或者化妆舞会。这有可能指伊邪那岐的妻子——伊邪那美。这对夫妻兼兄妹，有一个不那么感人清新的故事是这样的：伊邪那岐访问黄泉之国，去看望死去的伊邪那美，之前都感人，后边就难说了——伊邪那岐见到伊邪那美丑陋的面孔便逃跑了——需要化妆或假面的理由，或在于此。

“这不是很好吗”（日文原文“ええじゃないか”）指的是，日本在江户时代末期，即 1867 年 7 月至翌年 4 月期间发生在以东海道、畿内为中心，扩及四国的社会现象。当时广泛流传着天上落下了御札（可理解作神符）的传言，群众都盛装出门，奏著乐大喊“这不是很好吗”，一边在街上成群结队地疯狂跳舞。这个骚乱事件也被称为“发生在人间的百鬼夜行”。百鬼夜行对东方格斗爱好者来说并不陌生，东方 Project 第 7.5 弹『東方萃夢想』，最终 BOSS 即为“百鬼夜行”相关的角色，这里体现了一个取材层面的传承。

具体来说，这个传言是与著名的伊势神宫有关。所谓“天上落下了神符”，其完全版是说“天上降下了伊势神宫的御札。”现在伊势神宫已经不叫“御札”而叫“御祓”了。『伊弉諾物質 ~ Neo-traditionalism of Japan.』关联到了地下挖掘出的物质，而本作介绍背景关联到了“天上掉下来的御札”，形成了天与地的对比。

这是其前，其后又有 2012 年新公布的官方漫画『東方鈴奈庵 ~ Forbidden Scrollery.』，将于 12 月开始连载。从预告图上看，“鈴奈庵”具体是一个堆满书的屋子，极大可能坐落于人类之里，并且与角色稗田阿求有一定关联。

依照东方 Project 的看标题猜角色惯例，本作游戏标题中的“綺”字可谓大受关注，在 1998 年发售的东方 Project 第 5 弹，『東方怪綺談 ~ Mystic Square.』本作的标题里，不但有“綺”字，而且与本作位置一样！于是有一部分东方爱好者，据此呼唤“神绮大人”复出——神绮一旦复出，就不再是孤立的事件，而必然与东方重要角色爱丽丝发生联动。在最初的格斗作品『東方萃夢想』中有一个爱丽斯来自魔界的说法，该作最终 BOSS 萃香称爱丽丝为“魔族”，这与『東方求聞史紀』中爱丽丝从人类修炼成魔法使的说法相悖。是否会扩展魔界中的人物关系，可能将成为本作的看点。不知道大家是否还记得，东方 Project 第 12 弹『東方星蓮船』是 Windows 新作里出现与旧作有少许互通关系的魔界的纪念之作。该作的最终 BOSS 圣白莲，即为新作确定登场的角色之一——剧情介绍里的“僧侣”。

关于“新作有哪些角色确定登场”，作为具有游戏业内背景的主笔，笔者需要介绍一点游戏设计知识：本作中的少女角色不再像『東方非想天則』那样是三头身的像素风格，而是另一种接近主流少女形象的像素风格。这样的话，从美工人员工作量的现实状况考虑，每个角色都再画一遍是非常不实际的，『東方心綺楼』极



有可能不再继承目前火热对战的『東方非想天則』的全部人物。

这样带来的“绝望与希望并存”的重大后果是，目前大家擅使的一些“本命”角色可能会不再登场（甚至是西行寺幽幽子和射命丸文等高人气角色），但因剧情关系，一直没有在格斗游戏里登场的老牌角色，因为与人类之里有关却有可能登场，比如上白泽慧音。

点 对格斗作品 How about one more fighting game
“感觉不能再爱”与“又相信了爱情”

东方 Project 第 13.5 弹『東方心綺楼 ~ Hopeless Masquerade.』，在黄昏边境的官方主页上最初公布的开发中截图共有三幅。对于具有一定知名度的同人游戏来说，初公布的图片算得上风格低调内敛而不过分张扬，类似这样的发布风格，可能最终给粉丝们以最大的惊喜。比如“回归原点”的弹幕作品『東方風神録』，最初在 ZUN 的博客上公布的截图里边的弹幕竟然全是单色的，这在当时浸淫在『東方永夜抄』里七色弹幕华丽感觉的玩家看来，似乎是很难去接受的。

『東方心綺楼』的公开截图，也是这个特点。在这三张图片中，我们根本见不到炫目的符卡系统、超必杀技的影子，而是“平白直叙”却可能蕴含巨大信息量的截图。初公开截图之一“623”系操作，灵梦使用了对空攻击的招式。初公开截图之二，两大东方少女主角的弹幕对射。初公开截图之三，“214”系操作，雾雨魔理沙结结实实击中了灵梦。

▼『东方心綺楼』初公开截图之一，“623”系操作，灵梦使用了对空攻击的招式。



要问这些对于玩家有什么信息？好像真没什么，超必杀技啦符卡啦都没有的，让人感觉“不能再爱”。但某方面却信息量太大……首先值得注意的一点是，黄昏边境换了格斗引擎。

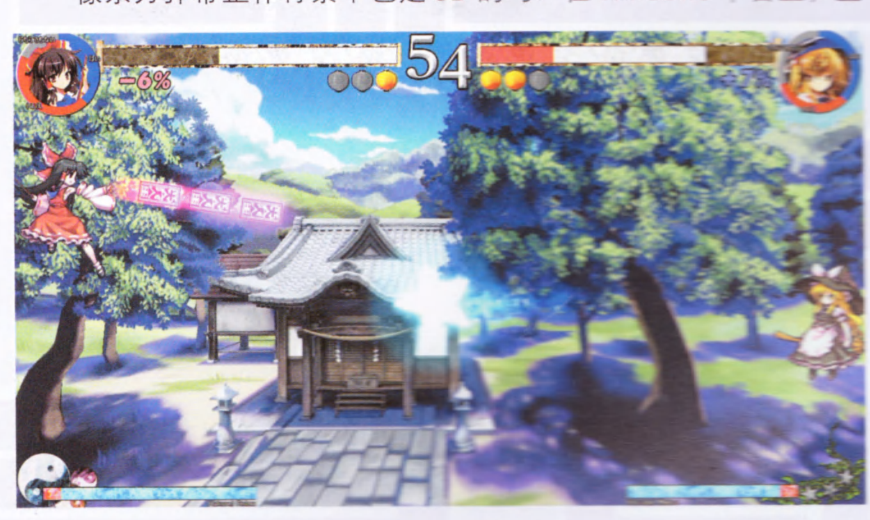
游戏引擎，往往是业内背景下偏重程序专业的知识，游戏策划与程序员都应适度了解。简单来说，游戏引擎就是制作游戏具体内容（比如博丽灵梦还没设计拳脚招式的时候）之前搭建起的核心框架，这些决定了本游戏做好以后的许多部分，比如玩家玩的时候，是否支持 16:9？东方 Project 的格斗游戏，传承自黄昏边境于本世纪初使用的 EFZ 引擎。

由于是 4:3 的画面比例，一直以来在宽屏电脑全屏游戏的时候，就有点小尴尬，现在不会再有这种情况了，从三幅截图看来，全面支持了宽屏分辨。

除此外另一重大技术革新是，游戏采用了 3D 的背景。从三幅截图互相对比，背景中的博丽神社建筑图像不但因两位格斗角色彼此距离来缩放，并呈现出了不同的朝向角度。有很大一部分玩家不相信这点，认为商业格斗作品都不一定 3D 背景，倾向使用多层 2D 背景移动起来去表现纵深视感，何况同人？实际上 3D 并非门槛很高的一种技术，在独立游戏（可参考日本 Gamedev 版）中就很常见。

像东方弹幕正作背景不也是 3D 的吗？在 Windows 平台上，直

■“这不是很好吗？（ええじゃないか？）”江户时代末期，狂舞的人们。



▲『东方心綺楼』初公开截图之二，两大东方少女主角的弹幕对射。

接用高级语言（神主使用 VS 编写 C++ 程序）开发 2D 弹幕反倒可能是间接的方法。从画面上来说，这肯定是一款素质足够让大家“重拾爱情”的游戏。

素质以外，对于玩家的操作感受来说，我们可能还要回到一个大问题上：“看起来新作是像商业游戏一般需要搓招的游戏？”毕竟这个画面上，血条和能量条太朴素了，没有像『東方非想天則』在下面列出卡牌——也许这意味着符卡的消失。若是真的，这点对于同人游戏普及是一个非常致命的改动。很多现有的『東方非想天則』玩家可能完全不玩需要搓招的格斗游戏，甚至“这是我唯一能发出大招的格斗游戏”。笔者认可一种说法，认为新作的出招系统，是回归“画面构成接近”的『東方萃夢想』，这有一定可信度。因为无论是换引擎还是换角色，新作都有一种『東方風神録』式的“回归原点”味道。



▶『东方心绮楼』初公开截图之三，“214”系操作，雾雨魔理沙结结实实击中了灵梦。

点 “飞鸟文化无力回天”以及期待的种种

What shall we expect



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：「Pretty Soul」
作者：Soul 出品：幻梦镜像 提供：苏克
http://blog.sina.com.cn/01evolution

从剧情介绍看，『東方星蓮船』最终BOSS——“僧侣”圣白莲与『東方神霊廟』最终BOSS——“道士”丰聡耳神子都是确定登场的角色。丰聡耳神子角色主要原型是著名的圣德太子，自打面世以来就接连不断有『搞笑漫画日和』的梗——“飞鸟文化无力回天！让你知道佛教文化的厚重”出自『搞笑漫画日和』之『圣德太子的愉快木造建筑』的这一格斗系招式，『東方心綺楼』让其有了再现可能，不过在幻想乡里，丰聡耳神子是信道教的而非表面上的佛教。在日本，东方爱好者也有猜测，新作究竟有哪些角色会登场？首先是画面上实际存在的两大少女主角：雾雨魔理沙与博丽灵梦，再者是前述的“僧侣”与“道士”。以下都是按概率来排列的登场角色了：很大可能登场的是东风谷早苗、物部布都；再高一点的是八坂神奈子、洩矢諏訪子、寅丸星；再可能一点的：纳兹琳、云居一轮、村纱水蜜、幽谷响子、霍青娥、宫古芳香；可能性不是没有的：封兽鵺，二岩猯藏，秋穣子，秋静叶，键山雏。以上的判断逻辑，是按各个正作里主要势力座次关联度，还有一种逻辑是与神相关的联系，那么八意永琳与因幡也不是没有可能登场。

截图深度考察，还有几点格斗玩家注意的细节：首先是公开截图之二中魔理沙滞空的感觉，与前几作比起来，看起来魔理沙扫帚很有存在感，有说法认为她似乎可以一直浮空。其次是资源表现，博丽灵梦有大小阴阳玉，而雾雨魔理沙有三颗星星，在三幅图中始终是灰色。联系到『東方非想天則』中早苗拥有个人系统的设定，似乎本作每个角色都有属于自己的系统，更加接近商业格斗作品『苍翼默示录』系列。再者，在魔理沙攻击，出现了“3Hits”下面有“76%rate”的小字样，这意味着本作的连段系统，采取连段越高攻击伤害加乘比例越低的保护方式——这样一来，从连段的设计角度看，允许出现比较宽松而不严谨的想象力，因为这样可以无限连，但连不死对手。

在『東方非想天則』里，博丽神社开着门，而『東方心綺楼』的截图里门是关着的，这一无关紧要的细节或为剧情需要。要说剧情核心之一的“信仰”要素，体现在三张截图里的哪里？笔者认为只可能是血条旁边，围绕两位角色头像的环状条，当然也可能不是，但“别的商业格斗游戏都没有的系统”只有在这里——这里的条分为三段，蓝色的“是”，红色的“否”，灰色的“哪边都不是”，有些类似社会调查的图表形式。从三张截图提供的有限逻辑关联上看，此“+82%”可能是蓝色部分，与红色部分的长度差异比值。在截图之三中体现最为明显——灵梦受创，血条下显示蓝色的“+82%”，环状条里的蓝色部分，相应的大大超过红色部分，把日文“否”字样的显示，都挤没了。等到拿到游戏实体，我们即可看到这一特色系统的全貌。历史上，『東方萃夢想』与『東方緋想天』这两个“正作小数点”格斗游戏作品，最初版本都有体验版玩，本作很可能也是体验版先行。▲

着门，
这一无
心之一
里？笔
头像的
格斗游
条分为
的“哪
式。从
“+82%”
比值。
，血条
部分，
字样的
我们即可
萃夢想」
格斗游
很可能也



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：「季节的雨滴」
作者：狼龙 出品：Fsproject 提供：星辰歌姬
www.fs-project.com



像职业摔跤选手般巍然屹立，或者轰然倒下

Stand a tough gay, or fall down a hero
——Mamoru Yokota and his passed glory days

——记那个英雄迟暮的横田守

■ 文 / 完蛋了的国王 ■ 责编 / 如月千华、jedi ■美编 / 迷梦



开场白

The prologue

这期让我们首先来聊聊宅腐兼修的话题。放眼整个画师圈，能真正实现宅腐兼修的人确实不多见，如果把范围进一步缩小到男性画师的话那就更是凤毛麟角了，男性创作者与“腐”这个分野似乎有着天生的排斥关系。不过以前曾有一个资深腐女对笔者说过这样一句话：腐女的心思你别猜。很多在旁人眼中感觉不可思议的题材往往会成为腐女心中的圣殿，只要感觉对了，有什么不能“腐”？诚然，这句话也可以套用到画师身上，一个在男性读者心中最不可能被划入腐圈的男性画师，在不知不觉中也成为了腐女们追捧的对象，这个男人想必大家都有所耳闻，他叫横田守。

当然，横田守的“宅腐兼修”与笔者此前介绍过的CARNELIAN的宅腐兼修毕竟有着本质性的差别，CARNELIAN的血管里流淌着一半腐女的因子。C姐这一代女性画师的崛起原本就是为了顺应男性向作品潮流的兴盛，如果没有80年代以『高达』和『圣斗士星矢』为代表的一批纯爷们动漫画的出现和走红，恐怕C姐也会自然而然地变成一个纯正的腐女向创作者吧。其日后的男性向创作，包括创建ORBIT社开发Galgame这件事本身，说白了只是为了迎合男性消费者的需求罢了。说来有趣，来自于金星和火星两个不同世界的横田守与CARNELIAN，在创作理念上竟有着诸多异曲同工之处，这些相似点造就了横田守与C姐的殊途同归。无论是80年代业界大潮的分歧点也好，创作营销的理念也罢，都有着惊人的相似点，可以说是这些相似点塑造了如今这个业界的“异类”——以资深男性向作品创作而闻名的“宅腐兼修”的男性画师。



时间是1999年的早春，被薄雾般的晨曦所笼罩的东京都正慢慢地从严冬中复苏。时值上下班高峰时间，大街上人来人往。还没有卸下厚厚的冬装的人们，为了保持身体热量，抑或是天性使然，一个个都默默低头快步行走着。谁也没有注意到，在西武池袋线富士见台站（笔者注：西武池袋线为一条连接东京都闹市池袋地区与琦玉县西北部秩父市的一条位于东京西北部地区的电车主干线，全长约60公里。富士见台站位于东京都练马区，以冬季晴天时能眺望到富士山而得名。练马区是日本动画公司的聚集地，有一条著名的动画之街，同时练马区也是大手出版社林立的地区，也有漫画家之街和女性漫画家沙龙）附近的一家小咖啡馆里，幽静的角落中面对面端坐着两个不起眼的男人，桌子的一边是时任株式会社MOVIC出版部门编辑的高桥丰，另一边坐着的正是本文的主角——横田守。

春寒料峭，两人喝着热咖啡暖身子，进行着有一搭没一搭的简单的对话。高桥此行的目的是为即将出版的横田守首部个人画集挖掘一些第一手的访谈素材，作为大轴放在画集的最后以飨读者。因为画集的编撰工作已经与横田打过几次交道的高桥当时并没有想到他与眼前这个略显沉默寡言的男人日后会成为关系密切的合作伙伴和酒友，眼下他要采访的这个对象可能是美少女游戏业界十年一遇的原画逸才。早在5年前就已经凭借『河原崎家一族』一作声名鹊起的横田守，在Galgame圈子里可以说已经是个无人不晓的人物了。不仅如此，横田在动画方面也有所涉猎，与好几家大手公司都保持着良好的合作关系。但美少女游戏在整个ACG产业这个硕大无比的庞然巨物中还只是一个无关痛痒的小部件，一个迅速崛起的准新人画师的名气，并不会比一个刚刚出道的新人声优要高出多少。高桥觉得有必要通过这次的采访，挖掘出更多幕后的故事，把一个鲜活的横田守呈现给读者，让更多人了解这位天才画师的成长经历，这也是他此行的最大目的。不过，对面所坐着的这个男人的沉默和固执似乎超出了他的预计，访谈在不知不觉间陷入了僵局。

"那么，横田老师。能说说你在入行之前的经历吗？"作为访谈的开场白，高桥抛出了一个极为普通的问题。

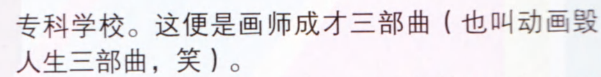
"你是说在成为动画师之前的经历吗？哎，那可就说来话长了……"思忖片刻，横田守终于打开了话匣。

在正式入行成为动画师之前，横田守就是一个漫无目的混日子的年轻人，用他自己的话来说就是"打各种各样的工，混各种各样的日子"。具体来说他从事过的职业有厨子、水果摊贩、便利店小工、工地搬砖……"打工帝"的足迹遍及各行各业，跨度之大令人咋舌。不过做过这么多职业，却没有一件与绘画有关，这也不禁令人心生疑惑：横田守这家伙到底是何出身？年轻时竟如此颠沛流离？其实我们的横田大先生是如假包换的东京都生人，既没有背井离乡的经历，也不是什么家境贫寒的苦孩子，只是一个在普通的环境下长大的普通年轻人。据说大凡是名画师个人在童年经历过的人生三部曲，在横田守身上也照样适用。小学时他就已经对绘画很着迷了，受到动画的影响萌生了长大以后想从事动画事业的梦想，而后在国中时代受友人的劝诱接触了同人文化，去参加了几次Comiket之后深受感动，便开始了自主同人创作，就这样蹉跎了整个高中生涯，最后没有选择考大学，而是报考入学了动画系的









专科学校。这便是画师成才三部曲（也叫动画毁人生三部曲，笑）。

横田守的人生分歧点出现在他就读动画专科学校的这段时间，由于家里人并不支持他走上动画这条道路，况且自己也已经长大成人，于是就决定靠自己的力量来念完动画学校的课程。当时正值泡沫经济繁荣时期，找工作虽不能用易如反掌来形容，但也八九不离十，只要不过分挑剔，养活自己总是不成问题的。配合着自己白天的课程，横田守找了一些相对而言可以昼伏夜出的工作，比如连锁餐馆的厨师、便利店夜班营业员、建筑工地体力活等。这些以小时计薪的工作由于性质比较特殊，报酬都着实不低，夜班的薪水比白天要普遍高出25%，理论上说只要体力允许，一天干个6小时不成问题，说起来很多动画从业人员也都养成了深夜工作的习惯，所以在谈及那段勤工俭学的生涯时，横田守的脸上丝毫未显露出难色。

“不不，我当时并不觉得这样很累人。嘛，与其说是普通，还不如说这是再正常不过的事了。”看到对面的高桥有些吃惊时，横田如是说。误以为踩中地雷的高桥赶忙转换话题，继续发问道：“那么，横田老师为什么会选择动画这个行当呢？”

“为什么呢？应该说自己也没有意识到从什么时候开始对画画着迷起来的，等回过神来的时候就已经在干动画这一行了。”

看似辛苦奔波，实则波澜不惊地完成了动画专科学校的学业后，就到了毕业分配的时候了。从学校导师处得到推荐的横田守以学徒身份入职了一家小型动画工作室，虽然像很多好高骛远的年轻人一样，横田很快就选择了辞职，但这次就职把他带到了动画的圣地——练马，令他在此后的20多年间与这片丰沃的动画土壤结下了不解之缘。虽然兜里并没有几个钱，横田却大胆选择了一条年轻动画人不太敢走的道路：1990年时他

与几个朋友一同组建了一家小型的动画工作室，办公地点选在了地价租金相对便宜的中野区上鹭宫。在80年代末90年代初的时候，这片练马、中野、杉并三区交界的地方汇集了大大小小至少3、40家的动画公司和作坊，横田守的小工作室“Studio Line”就藏身于这片街道逼仄的居民区中。在谈到为何会起这么个意义不明的名字的时候，高桥本以为横田会语出惊人，没想到对方却这么回答：“工作室的名字嘛，是创建之初包括我在内的三个成员大家聚在一起用猜拳的方式决定的（笑）。”横田所说的创业三人众里就有日后成为他左膀右臂的土代昭治，当时的两人都是青涩得一塌糊涂的菜鸟动画人，既没有靠谱的手艺，也缺乏可靠的人脉关系，工作室刚组建的一两年里完全接不到像样的活，生活变得日益窘迫起来。如果说学生时代的横田还能靠打工养活自己的话，眼下身为工作室领导者的他当然不可能抛弃伙伴，自己去打工赚钱。年轻的Studio Line所能做的就是走一步是一步，把有限的资本都用来交学费，等学费交足了说不定就能出人头地，当然也有可能就此关门大吉。勉强维持了两年多，就在眼看马上要因为交不起房租而只能选择倒闭之时，意想不到的转机出现了。







不来画裸女和汉子吗?

Gain a fame by creating galgames

最先向困境中的横田守抛出橄榄枝的是一位专科学校时代的前辈。在一次偶遇引出的聚餐中，酒过三巡的横田着实吐了不少苦水，当时沸沸扬扬的宫崎勤事件对动画业界冲击非常大，大家的日子普遍不太好过，互倒苦水似乎成了饭局的主要话题。把在前辈面前撒娇看作理所当然的他当时恐怕抱着能得到搭救的侥幸心理，没想到机会就真的来了。不过与横田设想的完全不同，这位前辈的人脉并不在动画界，而在完全不相干的美少女游戏界。“喂，我说横田君，不来画裸女和汉子吗？”当被前辈如此问起的时候，微醉的横田守反而一时间不知该如何作答，于是就在半梦半醒之间一只脚踏进了美少女游戏圈子里，再没有拔出来过。

这位前辈把横田守推荐去的公司叫作Elf，是的，就是大家熟悉的那家业界老铺Elf，而且是正处于鼎盛时期的Elf。Elf本部所在的中野区新井距离富士见台步行距离不超过一小时，好歹也算是近邻。刚刚推出名留青史的大作『同级生』的Elf正是如日中天之时，跟一区之隔的练马动画街的萧瑟情景形成了鲜明反差。『同级生』的人设画师竹井正树老师在被Elf掌门人蛭田昌人挖来以前是“疯人院”MADHOUSE的知名动画师，『同级生』的一炮而红让蛭田对动画师出身的画师顿时好感度满点，再加上蛭田又是个迷信的老板，对好彩头一说深信不疑，于是对横田守的到来喜出望外，虽然后者的履历与早已名声在外的竹井正树无法相提并论，但蛭田相信他完全可以再塑一个竹井式的原画师。倒不是因为他有多么看好横田守的手艺，而是他对自己的手腕和判断力有着惊人的自信。

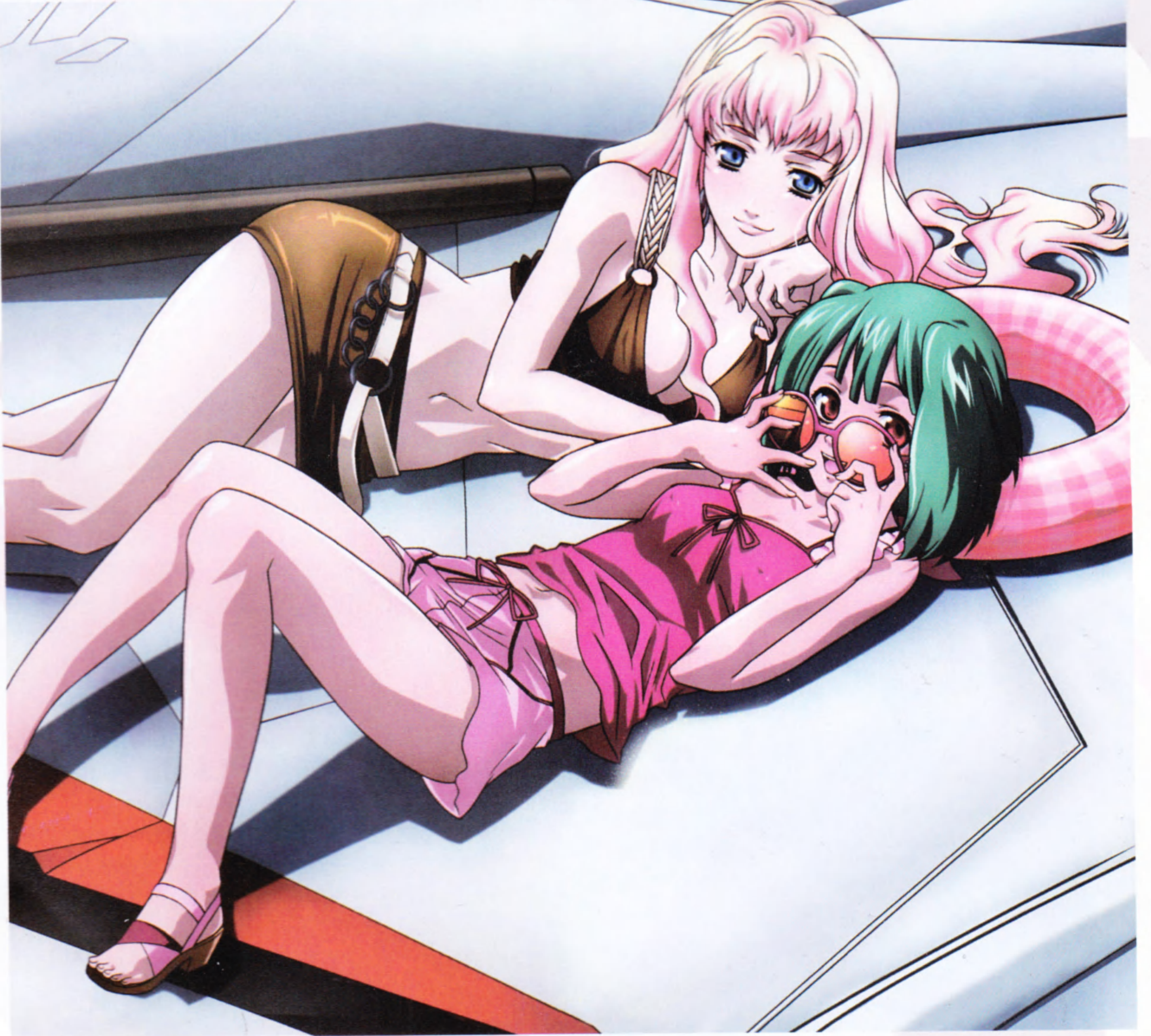


且说早年的Galgame业界与动画业界在原画的作业方式上的共通点要远多于不同点，同样是全手绘，同样涉及到分镜作业，同样有上色流水线一说，所以动画原画师适应Galgame原画工作基本上是没有门槛可言的，蛭田当时想到把触手伸向动画业界也确实有其合理性。1992年Elf创立了第一个子品牌SILKY'S，标志着大肆扩张的开始。当时Elf内部存在着两种意见，一种意见认为应当迅速扩张，快速占领市场，以积极的方式把美少女游戏这块蛋糕做大，然后占有尽量大的份额，这派的代表人物正是Elf的创始人兼代表取缔役社长蛭田昌人；另一种意见认为，应该学习关西大手公司ALICESOFT稳扎稳打的做法，把更多精力放在强化本品牌的主打作品上，用产品线来扩大市场份额，而不是靠品牌数量来取胜，其代表人物是公司的另一位主要创始人，时任原画组负责人的阿比留寿浩。这两种意见本质上的矛盾并不是公司应该以怎样的方式扩张，而是在于公司未来应该如何分配有限的资源。蛭田的激进和阿比留的保守是相互矛盾的，新品牌的设立会涉及到新团队的组建，作为首席原画师阿比留当然不希望自己在公司里的重要性被降低，但事实上竹井正树的出现已经动摇了阿比留的地位。公司最卖座的游戏的原画竟然出自一位“外来者”之手，这点就已经让他感到无法接受，蛭田竟然还不顾自己的强烈反对，继续重用“动画师派”，此举一下子就点燃了Elf内乱的火种。

SILKY'S创建以后开发的第一款作品『PREMIUM』就郑重的向外界打出了“知名动画师倾情献技”的宣传牌，游戏的人设和原画都由外注画师负责完成，虽然按照当时约定俗成的惯例并没有一一注明作者，但参与制作的动画师们毫无疑问都是业界的一些知名角色，玩家们对启用擅长赛璐璐绘的名画师来绘制精度只有16色的CG绘这种“杀鸡用牛刀”的方式自然也是非常买账的，SILKY'S一开始靠低成本的系列化拔作就能一下子站稳脚跟这点其实很能说明问题。本想看蛭田的笑话却未能如愿的阿比留寿浩索性割席断交，带着一群与蛭田意见相左的不得志员工，一起离开Elf自立门户去了，这批人后来在1993年创建了名噪一时的Mink社（代表作『夜勤病栋』系列），贯彻起了阿比留的“吃老本”商法，也顽强地活到了今天，此事按下不表。

横田守的到来原本是作为SILKY'S的储备原画师，不管怎么说一个品牌是需要一位主力原画师来撑门面的，蛭田打算用赛马的策略来测试一下新招募的一批年轻动画师里到底哪一个能脱颖而出，毕竟路遥才能知马力。蛭田先委以横田守一些非年度主打的作品，以锻炼其适应能力。横田加入Elf后接手的第一部作品是1993年4月发售的SF风格的纯爱题材游戏『METAL EYE』，而且一上手就直指原画师的位子，没有任何铺垫地冒险起用新人的方针也很符合蛭田“用人不疑，疑人不用”的一贯作风。5个月之后他又出现在了另一部游戏『SHANGRLIA2』里，角色是辅助原画。『METAL EYE』的宣传插画后来收录在了他的初画集『横田守画集』里，赛璐珞涂的画风极为工整、科班，跟动画原画简直毫无二致，试想Elf就是把这些素质极高的赛璐璐原画制作成游戏CG，虽然因为技术限制势必会有较大的画质损失，但与同时代的点阵绘CG相比，其优势之明显是不言而喻的，虽然成本大了些，但带给玩家的震撼感受是实实在在的，蛭田之所以一直坚持重用动画师的做法也正是受到了玩家大力声援的鼓舞。

『METAL EYE』和『SHANGRLIA2』两盘前菜过后终于轮到主菜上桌了，阿比留等人在93年年初离职后，原画阵容出现了较大的空缺，新人



上位的时候到了。子品牌SILKY'S此前大半年时间里一直在尝试风险较低的拔作和短篇集的形式，到10月的『CRESCENT』为止陆陆续续已经发表了7部作品。经过口碑和人气的积累，是时候扶正一位主力原画师然后大干一场了。Elf那边有竹井正树坐镇，蛭田自然是一百个放心，于是就把横田守调到了SILKY'S，同时决定由自己来亲自操刀下一部新作的脚本，这部作品就是后来的名作『河原崎家一族』。

纯爱把妹大作『同级生』的大卖一度让外界以为蛭田是个小清新文学青年，不过这位骨子里叛逆的顽主却一直在寻觅让整个业界为之大吃一惊的机会，而现在这个机会来了。『河原崎家一族』是蛭田构思了很久，早就有意尝试一下的黑暗世界观风格的作品，可以说跟『同级生』、『龙骑士』有着天壤之别。不一样的作品需要一位不一样的画师来配合，阿比留走了，竹井又不想被拖下水，担此重任的就轮到了年轻的横田守。横田当时已经见识过了所谓拔作，但接触『河原崎』这样的馆系作品还是第一次。游戏的风格凝重，对人设和原画也提出了相应的要求。如果说竹井正树在画『同级生』时把一股清新的御姐风带进了美少女游戏业界，而在画『龙骑士4』时靠吃『罗德岛战记』的老本就能轻松应付的话，那么摆在横田守面前的就是一个崭新的课题：放荡不羁的二流大学生男主角、逆来顺受的温柔妹抖、风姿绰约的美女家庭教师、充满好奇心的双马尾女子高生，还有各种形形色色的配角。如何把这些性格迥异的角色装入到阴暗的洋馆舞台中，不仅要让人设看起来丝毫没有违和感，而且还要想尽办法让玩家喜欢上这些角色。

这主负面剧情占压倒性的游戏氛围中并不是件容易的事。

『METAL EYE』的原画广受好评让横田守自信满满，竹井前辈的作品也给了他不少借鉴，于是到『河原崎』这一作，横田守已经基本形成了自己的画风，其基础是在80年代末90年代初动画赛璐璐画风中加入一些具有个人特点的元素，而横田守的特点说白了就是三点：欧风的角色氛围、大而传神的双眼、以及丰韵的胸部和坚挺的乳房。欧化的人设是当时绝对的主流画风，纵观整个90年代初的ACG业界，你很难找到一个标志性黑长直女主角，Elf早期的成名作『龙骑士』系列、『同级生』和『河原崎』系列里更是一个都没有（第一个擎起拨乱反正大旗的是『臭作』中的“女神”高部绘里，但初代绘里的发色实际上是深蓝色而不是黑色）。眼睛的画法算得上是横田守一个比较有代表性的特点，早期赛璐璐绘的眼睛尺寸普遍都大得离谱，即使在这种潮流里横田的大眼睛也是相当令人印象深刻的。不仅瞳孔大，而且眉毛、上眼睑、上下睫毛都画得很清晰，更加深了眼睛硕大的视觉印象。横田也会用眼睛的大小来表现不同性格和年龄层次的女性，比如沉稳、成熟女性的眼睛就要扁平得多。这种风格多多少少受到了竹井正树的影响，毕竟后者在Elf起到了画风标杆的作用。不过与竹井相比，横田所画的角色的脸型更细长一些，角色气质更成熟，在可爱度方面则稍逊一筹。另外与后来的两位当家画师堀部秀郎和门井亚矢相比差别更加明显：堀部以秀美见长，角色五官比例更写实，眼睛、鼻子和嘴的尺寸都比横田画的小，门井则采用标准的扇形眼睛的画法，与横田属于不同流派。最后说到胸部的画法，这当然是最具实用性的一点，值得注意的是90年代初还没有真正流行起本格的巨乳和贫乳之分，曾经有一份关于日本女性国民胸围罩杯数的调查报告显示，日本年轻女性的罩杯在20年间有明显提升，A CUP和



C CUP以上级的百分比几乎完全调了个个儿（A CUP在1980年占58.6%，C CUP和D CUP分别只有11.7%和4.5%，但到2004年，这三个数字分别变化为10.2%、27.8%和21.5%），当时的社会主流是贫乳，或者说正常胸围，而现在的主流则是C CUP及以上，按照这个趋势来说，那个年代的画师都没有太明显的巨乳倾向，而画师对欧系人设的偏爱从某种程度上说也是为了提升角色的性感程度。横田守可能是当年为数不多的巨乳派画师，曾有都市传说说蛭田责备横田改小『河原崎』女主角河原崎丽的胸部，笔者对此不置可否（倒是『河原崎』OVA版的监督、当时化名暗黑堂蠹鱼的渡边淳一在访谈里吐槽说男主角齐藤六郎其实很想要个贫乳的女朋友来着），但可以肯定的一点是，蛭田并未对横田胸部的画法说三道四，基本上由着横田的性子来，所以不仅大部分角色的胸型都很浑圆，而且乳首挺立，凸点比比皆是，这种包含性挑逗意味的表现方式在其他几位画师的作品里也是难得一见的。

说起来，蛭田选择横田守来作为SILKY'S当家原画师的理由有两个：其一，Elf想守住游戏原画CG质量上的优势就必须倚重一批动画师出身的原画师，横田守有动画制作经验，而且索要的报酬并不高；其二，Elf对原画师长时间独立作战的能力要求很高，以前竹井正树在MADHOUSE时就以画得快、画不死而闻名，横田守的手速也不慢。横田守还有自己的优势——他背后还有一个小型工作室作为后援，基本上不用担心原画工作量超负荷。事实证明横田非常出色地完成了任务，帮助Elf把『河原崎家一族』推向了又一个巅峰。该作一出立即引发轰动，狂销数万本的同时各种改编企画也纷至沓来，平均一年一个移植版本，95年发表了衍生小说版，由横田守亲自操刀插画，96年搬上了OVA荧屏，同年还拍了真人版AV电影，不过这些都是后话，与横田守的原画师事业也没有多大关联。







ANGELIUM～Tokimeki Love God～

『河原崎』在疯狂大卖时，横田已经在准备下一部作品的制作了，这就是美少女游戏公司的正常周期。1994年6月SILKY'S沿用了蛭田和横田的脚本/原画组合，再接再厉发售的新作『野野村病院的人们』，再次让世人大吃一惊。该作可以说是在继承了『河原崎』所有精髓部分的基础上更进一层的佳作。玩家们对『河原崎』的好评集中于瑰丽的原画和新颖的多线程多结局的脚本结构这两点上，同时对相对薄弱的故事性也提出了改进希望，蛭田对此作出了积极回应，设计了一个断腿的私家侦探潜伏医院，调查医院院长死于非命的故事情节。虽然对于本格的侦探悬疑AVG来说这种程度的悬疑实在是聊胜于无的小儿科（天国的菅野洋之老师笑而不语），不过要令『野野村』脱离拔作色彩，靠这种程度的剧情也已绰绰有余了。况且蛭田并不想在规模扩容缓慢的PC游戏市场做太多纠缠，而是把注意力集中到了家用游戏机平台上。蛭田在『野野村』游戏发售后不久就已经在积极接触世嘉公司，打算突入SS土星游戏机平台。作为Elf第一部正式移植家用机平台的作品，『野野村』SS版本的发布已经是1996年4月的事，不过各种移植工作早就已经分头展开，该添的添，该删的删，做到了有备无患。就这样，当这颗重磅炸弹在刚刚成为市场主流机种没多久的SS上推出时，立刻就引发了强烈轰动，仿佛一道泄洪闸门突然打开一样，美少女游戏大量移植家用机成为了日后一股无法阻挡的潮流而在业界蔓延开来。『野野村』的市场反响实在太好，据说在榨取最后剩余价值的下载版推出之前，各版本已经卖出了40万套之多，其中仅SS版就超过了30万套。仅此一个游戏的利润就够蛭田坐享个三五七年不成问题，当然对处于水深火热之中的横田守和他的伙伴们而言，赚来了钱就意味着工作室可以继续存在下去了。

且说横田守既然经营着工作室，又为何能与Elf签约呢？其实1997年以前的Studio Line并不是一家真正意义上的公司，97年以后才正式法人化。在动画业界最萧条的几年里，大家基本上是分头谋生路，相约谁先出人头地以后再来搭救众兄弟。眼下横田守先发达了，当然一心想着重开动画事业，一圆儿时的梦想。

“为什么横田老师在Elf的巅峰时期又回去做动画了呢？”高桥有条不紊地继续发问，手边的咖啡已经凉了大半，访谈也已经渐渐进入后半程。

“是因为儿时的梦想吧。这么说吧，我这代人孩提时代身边尽是些看高达动画的，我那时候还只是刚刚接触到本格的剧情漫画，还远未够班，挺羡慕那些对高达了然于胸的孩子。”说到这里横田顿了顿，泯了一口咖啡继续道“于是后来就开始学做钢普拉模型，就是看起来很帅的那种，不知不觉间也开始喜欢上动画了。往下就开始看『硬派银次郎』、『明日之丈』和车田正美老师的作品，我这人还是挺喜欢描写男子汉之间的故事的。”

“您最喜欢的漫画家是车田正美老师吗？”

“是的。从『女强风暴』开始知道车田老师的作品，『拳王新世纪』连载的时候只是普通喜欢的程度，等到『风魔小次郎』、『钢铁神兵』、『圣斗士星矢』等作推出的时候，我已经是车田老师的忠实读者了。当时就一个劲的想什么时候我也投身动画界，能亲手画一画车田老师的作品，画一画男人之间的硬派物语。然后如你所见，就干上了这一行。”横田守略带腼腆地笑了笑，不经意间道出了自己真正的爱好。





如鱼得水，左右逢缘

Around the edge of every

『野野村病院的人们』发售后不久，横田守就向蛭田递交了辞呈，尽管蛭田极力挽留，横田也只是勉强答应以外注身份保持与Elf的合作，然后就挂印而去了。回归动画界以后，Studio Line得到的第一个大单子来自于MADHOUSE，也就是竹井正树的老关系。竹井大先生那会还在乐得自在地做他的Elf当家原画师，得知横田小老弟想回去做动画，就把MADHOUSE的关系托给了他，而且为他谋了个好差事——给桂正和老师的著名作品『D•N•A²』的TV动画版外包原画，横田还顺便捞到了第7话作画监督的差事，着实不赖。同时期看中横田的名气上门求各种墨宝的动画公司也不少，其中还有大名鼎鼎的GAINAX社——求才若渴的庵野秀明指名要让横田绘制几幅插画作为『EVA』商品的样式图。90年代最牛逼的动画作品找自己作画，横田当然欣然应允。翌年，他的儿时偶像车田正美的漫画『钢铁神兵』投拍TV动画时，横田也作为铁杆粉丝，被邀请在杂志上绘制了多幅『钢铁神兵』的原画。但总的来说横田守参与制作的动画作品并不多，或者说他以重要身份参画的动画很少，更多的时候是以插画师的身份出现在『カラフルbee』、『电脑Beppin』、『パソパラチャート』等几本二三线的游戏、漫画杂志上偶尔上几张彩色插画，来卖弄一下他的激凸巨乳画风。



其间，倒是Elf的又一部力作发售，刷新了横田守的存在感。游戏名为『遗作』，想必与笔者同为80后的男性读者对这个名字不会感到陌生，游戏本体和其改编动画是很多人从非正常渠道获得的性启蒙教育作品之一（笑）。固执己见的蛭田偏要给游戏起这么一个不吉利的名字，搞得一时间玩家群体里人心惶惶，都以为Elf出了什么大乱子，这是要跟大伙告别。蛭田也不做辟谣，任凭外界猜想，顺便给新作做做免费广告。

Elf把横田守请回来的时候正值『D•N•A²』完结，虽然手头并没有新的大企画可做，Studio Line毕竟已经步入正轨，于情于理横田守是不应该在这个关头抽身离去的。不过他和蛭田既然有约在先，也不好推辞，半推半就之下还是接受了这单工作。虽然只离开了短短一年时间，横田却已经能感受到Elf公司上下发生的明显变化，公司里多了很多生面孔，以前的旧识也陆陆续续走了不少，公司规模倒是蒸蒸日上，但工作氛围似乎凝重了许多。尤其让他感到不适应的是SILKY'S在他离去的一年里发生了剧烈变动，时下已经面目全非了。

横田离开后SILKY'S的原画阵容始终处于动荡状态，此后陆续发售的近10部作品完全就是病急乱投医，几乎每作都在更换不同的原画师，其中表现稍好的两部作品『爱姐妹』和『恋姬』还是临时找竹井正树和渡边真由美过来救场的（竹井一开始并非『爱姐妹』的原画，而是在WIN95重制版发售时临时上阵的，渡边则是动画版『下级生』的人设和总作监，也被蛭田硬拉来帮忙，事后还出任了『恋姬』工口动画的人设的作监，成为这位业界老牌动画师个人履历里唯一的成人作品"黑历史"，顺带一提，渡边这几年画过的擦边球动画倒是不少，『零度女王』、『请认真和我恋爱』等作都由她担任人设）。这一番非理性的变动，加上脚本人才缺乏，过于依赖拔系题材，造成了玩家的大量流失，直接把SILKY'S推向了覆灭的边缘。横田回到Elf时SILKY'S已经奄奄一息了，看着自己曾经一手造就的品牌沦落到现在这番田地，横田也不免心生悲悯，只是蛭田的注意力已经完全落在了家用机平台和新的WINDOWS操作系统上，对SILKY'S的起死回生不报期待，横田遂对蛭田的经营理念失去了信任。再加上横田早有自己经营美少女游戏业务的野心，95年跟人一起合作搞了一部叫『猎奇之槛』的游戏，蛭田不会不知道横田的动作，所以两人的关系也远不如以前亲密了。



话虽如此，外界对横田守的回归和蛭田/横田“二田合一”的搭档还是期待有加的，『遗作』借机炒作的策略也算成功，游戏正式发售前，『遗作』的曝光率远比同期其它游戏要高，但Elf一直卖着关子，只公布了以宣传海报为主的少数情报，吊足了媒体和玩家的胃口。其实这个游戏说白了还是蛭田放荡不羁、自恃甚高个性的一种表现。在『同级生』的纯爱小清新风，和『河原崎家』的多重结局馆系悬疑风接连大获成功后，一直有志于追求创新的蛭田并不想被某种风格所束缚，而是热衷于尝试各种他认为有趣的题材。说是过分自信也好，重度叛逆也好，总之他不想被玩家的需求和期待所牵引，而是想反其道而行之，把自己喜欢的游戏类型“强行推销”给玩家。于是这次他又设计了一个全新的游戏题材，也就是后来被称作鬼畜系作品的“伊头家大叔系列三部曲”。

说到鬼畜系游戏顾名思义就是完全以鬼畜凌辱调教为卖点的作品，之前蛭田与横田合作的『河原崎家』和『野野村』里已经包含有不少调教元素，新推出的『遗作』可以说是这种鬼畜调教魂的集中释放。对这个系列了解不深的新玩家以为『遗作』的主角就是鬼畜大叔伊头遗作，这你就错了。『遗作』里还是存在着一个由玩家扮演的叫小暮健太的实实在在的男主角的，只是这个花瓶男主角的存在感完全被遗作大叔吸光了，于是在后来的两部续作『臭作』和『鬼作』里，形式化的男主角才会被完全摒弃，改由玩家直接操控鬼畜大叔们来进行游戏。但不管怎么说，这样一部游戏里已经完全不存在纯爱元素，也不可能是小清新，所以一边玩着Elf出品的『同级生2』、『下级生』等恋爱模拟游戏，一边看着他们用同一个品牌大秀鬼畜情结，让不少玩家都觉得难以接受，心里实在不是滋味，这时候倒让人怀念起SILKY'S的存在来。

对于『遗作』的开发理念，横田守与蛭田之间想必也是存在着一定分歧的，探索和脱出类的内容，以及凌辱调教类的内容哪一方面应该占更大的比重恐怕是主要的争议所在，这牵涉到人设风格问题。不管分歧出在哪里，总之悲剧的是，蛭田原本只想纪念一下Elf公司搬家，起了“遗作”这么一个哗众取宠的标题，不曾想却真的成为横田守在Elf的最后一作。很多人对横田守存在一种误解，认为他参与过好几部凌辱、猎奇题材的Galgame的开发，画风一定很豪迈开放。而事实上横田守的画作里鲜有一些尺度非常大的作品（除了对凸点非常执着以外，横田守几乎没有什么特别的性癖，甚至连他在同人志里画的耻毛都是千篇一律的“款式”），『遗作』的人设并不惊艳，与现在我们熟悉的拔系游戏人设有很大差距。究其原因，还是深深根植于80年代出道的那批画师体内保守的基因。巨乳贫乳这个问题之前已经讨论过，而在『遗作』诞生前的很长一段时间，业界不知鬼畜为何物，把现在的各种重口味游戏拿到20年前，估计父辈的玩家们早就吓尿了。即便在『遗作』这样一部被贴上“重口味”标签的作品里，横田守的人设还是文艺有加的，各种宣传海报上，女主角们都穿戴整齐、容姿姣好，完全不像被折腾的欲仙欲死，死去活来的样子。三年后的续作『臭作』，以及第三部『鬼作』的尺度其实都要大出『遗作』不止一个等级。不光是尺度，随着堀部秀郎的入主，Elf游戏人设的美型度也大幅上升，笔者是不吝给予堀部先生更高于横田守的评价的，画风比堀部更漂亮的美少女游戏原画师，笔者认为这世上没几个，不过也仅限于女性角色。横田守在绘制男性角色方面的实力则处于压倒性优势，这也是很多玩家容易忽略的一点，毕竟画作里的美女永远比男人要多得多。

笔者想趁此机会着一些笔墨聊一聊横田守绘制的男性角色。横田守对汉子的执着是绝对不输给妹子的，他当初选择踏足美少女游戏业界，并能一直坚持至今，很重要的一个原因便是在游戏里塑造男性角色的机会远比从事动画原画时多得多。纵观他的几部游戏成名作，『河原崎家』、『野野村』、『遗作』，以及后来的『猎奇之槛』系列里，都有性格鲜明的男主角存在。『河原崎家』里的外表风流不羁，骨子里正直敢担当的大学生齐藤六郎、『野野村』里一脸色迷迷，却敢作敢为，行事干练的私家侦探海原琢磨吕、『遗作』里外貌极端猥琐，但把妹手段相当老辣的伊头遗作，都是些很有男人味的角色。诚然是操刀脚本企画的蛭田等人构建起了角色的骨架，但真正赋予角色血和肉的还是横田守。横田曾在访谈中对高桥说过，自己喜欢“男人与男人之间的对话”，从小就喜欢看职业摔跤和各种格斗竞技的他，年轻时一有空就会买票到现场观战，儿时最崇拜的英雄就是“筋肉人”。当初选择投身动画师这一行当，一大半的原因是对本格硬派男性动画作品的向往，能塑造各种伟岸的男性角色，对横田来说是件相当幸福的事情。

在美少女游戏以外，横田守也有过很多画男人的机会。尤其是在他成名之后，靠着各种业界人脉，左右逢缘，连CAPCOM和SNK这两棵大树都能攀上，给『街霸』、『斗神传2』、『KOF96』这些名噪一时的格斗游戏大作都画过插画，也受官方之邀在官方同人漫画集上留下过墨宝。如果你关注的不只是激情凸点的春丽和嘉米这些性感女生的话，不妨也多欣赏一下横田笔下的线条俊朗的隆、草薙京、八神庵等型男角色。横田对格斗游戏的钟爱也由来已久，C75上发表的一本CAPCOM全明星同人志合集『FUNKY ANIMAL LEGEND 01 BLUE SIDE』相信很多人还



记忆犹新。真正代表横田守男性角色绘最高水准的，是他职业生涯中后期的一部重要作品——为著名小说家水野良撰写的幻想小说『魔法战士李维』绘制插画。

小说从1993年开始连载，当时的插画师是士贵智志，后来2001年修订了新装版，插画换成了横田守。现在广为流传的就是横田守的插图版本，01年J.C. STAFF拍摄的TV动画版也以横田的画风作为人设的基准，横田直接参与制作的动画大作本来就不多，一部『魔法战士李维』就让他得瑟了好多年。小说中的男主角李维也是一个存在感极强的男性角色，外形高大俊朗，体格强健，浑身散发着野性的魅力，李维对待男女关系极为放荡不羁，同时与三个美女伴侣一同旅行，整天花天酒地不务正业，却又是个相当能打能扛的角色，也很符合横田守一贯的男性美学。

横田守曾把作画这项工作与职业摔跤相提并论，他说："我觉得画画跟职业摔跤本质上是一回事。观众买票入场，并不想看到一场乏味的比赛，格斗家们的工作就是演好自己的角色，尽量迎合观众的口味，观众高兴，大家高兴。绘画也是一样，我要让买我作品的顾客感到高兴，这就是我努力工作的方向。"这种充满了汗臭的价值观，正是横田守个性和作风的真实写照。

英雄迟暮

All good things come to an end

在挥别了Elf之后的1997年，Studio Line终于公司法人化，成立了株式会社，300万日元的注册资金主要由横田守个人出资，并由他任代表取締役社长，自他以下还有员工二十多人，其中正式社员和外注的契约社员各占一半。公司开张志禧，不少动画公司的制作人发来贺电，也带来了公司急需的外包合同，包括『勇者王GGG』、『南海奇皇』、『饿沙罗鬼』、『分身战士』等。Studio Line当时接了不少单子，其中有好几部来自于对横田关照有加的MADHOUSE和SUNRISE，横田在访谈中指名感谢过这些公司。通过出版画集一事与高桥丰混熟后，其背后的MOVIC社也成为Studio Line的老主顾之一。2001年，在高桥的撮合之下，横田守出人意料地出任了由MOVIC投资拍摄的Key社名作『Kanon』的TV动画版制作人一职。既不是人设，也不是作监，而是大权在握的制作人，包括监督、人设、系列构成、音乐等重要职位的确定都与横田守有关，如果碰巧你是一个喜欢东映版『Kanon』的京黑键青的话，默默拜谢一下横田大先生就对了。

玩笑归玩笑，平心而论横田守在动画领域的成就真的只能用乏善可陈来形容，而且自『Kanon』以后就再也没有值得一提的闪光点了，放眼其25年的动画师生涯（虽然目前仍在延续），最牛逼的职位不过是制作人，其次是当过6次（共10话）作画监督，两次所谓的动画角色原案其实与他本人并没有太大的关联，这就是他赌上动画师生命的一张平庸的履历表。当然如果以一个经营者来说，已经贵为一社之长的横田守或许不用每次都打拼在第一线，不过换个角度来说，Studio Line迟迟得不到发展完全与横田守在动画圈的资历和实力有关。Studio Line说白了就是靠几个上家大客户一些稳定的外包发单存活，一旦上家制作热情减退，那么Studio Line的生存就会出现问题。后来随着GONZO的破产重组和SUNRISE部分工作室的关停整合，Studio Line得到的发单数量起伏剧烈，一直挣扎在生死边缘。

造成动画事业裹足不前的主要原因，其实就是横田守在美少女游戏业务上分散了太多的精



力和资源。常言道人无千日好，花无百日红。正所谓成也Gal，败也Gal。横田守在美少女游戏上尝到过甜头，也吃到过苦头。前文说到他回到Elf制作『遗作』时，已经因为积极筹划自立门户而与蛭田产生隔阂。让蛭田不满的倒不是横田的野心，而是他找了一家马甲公司来开发这款名为『猎奇之槛』的游戏，在创意上大肆借鉴了『同级生』系列，把『同级生』的系统学了个七八分像，虽然剧情完全不同，走的是轻微惊悚、猎奇的路线，但把横田守标志性的画风搁那一放，对Elf老玩家的诱导作用还是非常明显的。所谓嘴上不说竞争，暗地里挖Elf的墙角。95年那会"东之Elf，西之ALICE"在市场上的统治性地位不可撼动，蛭田也就没太计较横田的小动作。占足了便宜的『猎奇之槛』反响不赖，第二年就推出了续作『猎奇之槛 二章』，算是基本上把故事讲完了（其实严格来说并非续作，而是系列化的全新作）。横田守的表现固然可圈可点，只是游戏还是保守的采用PC-98的老平台，没有一口气登陆WINDOWS95，至翌年发售WIN95版时又发生了技术故障——因为无法与IE4.0兼容，导致在WIN98操作系统下自动安装会发生问题，只能手动拷贝。这虽然是一个无关痛痒的小问题，但令横田意识到只靠外包不靠谱，于是决定在Studio Line旗下成立自己的美少女游戏品牌，这就是后来活跃了近10年的Terios。

在1998年正式挂牌的Terios于同年12月就发表了处女作『SeptemCharm まじかるカナン』。



该作虽然有抄袭『魔卡少女樱』之嫌，但一经推出就一炮而红，翌年不仅发售了FD，还被改编为工口版的动画，在2000年发卖。在执着于游戏改编工口OVA动画这点上，横田也有意看齐蛭田昌人，2001年还给『猎奇之槛』搞了个VHS载体的动画版，可惜这些钱基本上都打了水漂。不过『SeptemCharm まじかるカナン』非常幸运地在2005年被AIC社看中，改编成了全年龄TV版动画，以『魔法少女迦南』的名字在魔法少女系动画爱好者中小有名气，这是横田守的作品第二次本格TV动画化，他自然也为此屁颠了好一阵。不过必须特别指出的是，包括『まじかるカナン』在内，几乎所有Terios出品的游戏都是由横田守和土代昭治共同执笔原画的，作为自1990年一直跟随横田守打天下的得力助手，土代昭治一直默默无闻地在动画和游戏原画两方面支持着横田。土代的画风也因为长期模仿的关系与横田守相当神似，而这样对他个人名气的提升丝毫没有帮助。他曾多次提出希望能赋予自己更大的创作空间，例如开设属于土代的子品牌，然而由于方方面面的原因，此事一拖再拖，最后不了了之。其它公司的工作邀请让横田分身乏术，可他既离不开土代等人，又不想给他们自立门户的机会。

在90年代末00年代初横田人气最旺的那段时间，平均每年横田都会外出参与2-3部游戏的制作，比如FOREST社的『林间学校』、『人形使2』、『黑之剑』，Data East的『慟哭　そし







て一』，SPASE PROJECT的『クローンドール課外授業』等。游戏名气都不是很大，却占用了横田大量的时间和精力。同时期Studio Line也走过弯路，一度打算直接进军家用机市场，2001年开发了DC上的游戏『火焰圣母』，照例在声优和音乐上砸下重金，可惜反响平平，在后续无望的情况下公司停止冒险开发家用机平台美少女游戏的企画。横田守喜欢搞同人创作也是出了名的，他的社团“丹下拳闘倶楽部”以他最喜欢的职业摔跤运动命名，每年都是Comiket上的常客，作为一家大手游戏公司的灵魂人物，还能保持如此高的出勤率，可见横田守必定为此牺牲了其它东西来维持他对同人创作的爱好。这些不经意间的牺牲一点一点蚕食了公司在经营上取得的成果。

与横田守本人的“不务正业”形成鲜明对照的是Terios的欣欣向荣。经过了几年的努力经营，Terios的运作已经相当成型，口碑也在稳步提升中。2000年品牌的第二部作品，馆系探索类作品『ELYSION ～永遠のサンクチュアリ～』虽然也有模仿『河原崎家一族』之嫌，但一发售就大卖3万多套，挤进年度畅销游戏前15，该作也移植过多个家用机平台。2002年发售的第三作『いきなりはっぴぃベル』更是勇不可挡，以狂销5万8千套的黑马姿态仅次于ALICESOFT的『妻みぐい』和Leaf的『传颂之物』，列年度第三。后续诸如03年的『夏色☆こみゅにけーしょん』，05年的『夜刀姫斩鬼行』，06年的『りこりす lycoris radiata』也都有1万到2万本不等的销量。2004年横田守伺机复活『猎奇之槛』系列，筹谋推出新作『真说 猎奇之槛』，为此还特别成立了新的子品牌CALIGULA，学起了当年Elf开设SILKY’S一样。一个开发纯爱系作品，一个开发猎奇凌辱系作品。旧瓶装新酒的『真说 猎奇之槛』反响倒也不错，卖了1万本。

真正的转折点发生在2006年，那年的主打新作『Chanter -キミの歌がとどいたら-』在力邀田中罗密欧等名写手参与的情况下却没能卖过1万本大关，横田把游戏销量下降的原因归结到游戏第一次由土代昭治独立完成原画，对玩家的号召力不足导致销量下降。土代忍气吞声不多做计较，没想到横田就再也没有给他任何solo的机会，此后两年开发的新作又恢复到横田和土代共同署名原画的状态。长期以来得不到重视和发展，以及美少女游戏和动画两个事业部门之间的不平衡，终于引来了以土代昭治为首的一批老员工的反抗，横田苦心经营了20多年的团队随即土崩瓦解。2009年初土代昭治在个人博客上发表了退社声明，很快Terios的fan club宣布解散，品牌的游戏开发工作全面停止，至今也未能恢复。还是应了那句老话：堡垒最容易从内部攻破。Galgame事业的突然死亡让横田不得不重新把工作重心转回动画上，可惜为时晚矣。

以GONZO的倒闭和AIC的出售为标志，动画界在短短两三年里发生了又一轮大洗牌，新锐公司如雨后春笋般不断冒出，逆水行舟不进则退的Studio Line早已失去了发展的良机，只能继续以为数不多的原画外包单来维持生计。眼见人到中年，事业却突然陷入重重危机的横田守一度相当消沉，2010年还传出因身体原因入院治疗的消息。出院后的横田守，就像若干年前因为Elf的衰落而重新回到动画界的竹井正树一样，重新拾起十年前的老本行，开始像一个新人那样做起不起眼的原画和作监的工作，真是英雄迟暮啊！

说到这里，我们不得不感叹人生无常，当年曾经在Elf覆雨翻云的那些大腕画师们，死的死，老的老，都已经被日新月异的时代远远抛到了后面。

横田守的没落，年龄固然是一个因素，但笔者觉得更大的问题出在他的经营理念上：当业界已经逐渐被萌系风潮所占据的时候，横田守还在固守他对老牌正统恋爱ADV和各种符合他美学的男性角色的执着上，而对美少女们的天下视而不见。而在对待创作伙伴的方面，在时下流行创作组合，强强联手的大势所趋下，固执地逆潮流而动，延续家长式的大包大揽，其结果就是团队的分崩离析。尽管现在人们仍然尊敬他，喜欢看他的作品，但横田守的人气大不如前也是事实。可以说，过时的是横田守的理念，而不是横田守的画风。



后记 Postscript

高桥丰对横田守的评价是两个字：汉子！男性观众和玩家们眼中的横田守也是一条不折不扣的汉子，在广大女性读者心目中，横田老师自然也没有偏离汉子这个形象。那句曾经时髦一时的话是怎么说的来着：套马的汉子，你威武雄壮！不是条威武雄壮的汉子，又怎么能吸引腐女们泛着绿光的眼球呢。大胆试想，如果横田守现在进军腐圈的话，会不会像桂正和那样焕发第二春呢？不过答案恐怕是否定的。“职业摔跤选手也有被人遗忘而选择退役的一天，如果我的作品不再受欢迎，那么我大概会不再画画了吧。”1999年的那个早春，横田守曾如是说……▲



ロボティクス・ノーツ

As for the science,it may be negative.
However,do not forget the thing there is a scientific side in all the one.
The inportant one is true.
of me the ruler of my fate,and me also the commander of my soul.

梦与热血与青春的不完全结合

—科学AVG第三弹『机器人笔记』解读—

■文/如月千年 ■编/iodi ■美/orangec

info

游戏名：Robotics；Notes
平台：PS3/XBOX360
公司：MAGES.　类型：扩张科学 AVG
企划 / 原作：志仓千代丸　剧本：林直孝
人设：福田知则　音乐：阿保刚
合作：Nitro+、JAXA
发售日：2012 年 6 月 28 日

引言

foreword

作为近几年来崛起的 GALGAME 新系列，由 5pb. 主导 Nitro+ 协力打造的“科学 AVG”经过数年时间的演练，在玩家中间已经获得了极高的声誉。系列第三弹，号称融合了机器人，格斗，热血，青春，梦想等多种要素的『Robotics；Notes』(中文暂译『机器人笔记』，下文简称『RN』) 自 2011 年初次公开情报开始，就毫无疑问地成了视线的焦点。

不过，对于从前作『Steins；Gate』(命运石之门) 接触到本系列并因其感服或感动的玩家或许并不知道，今年发售的这款新作『RN』在备受期待的同时，也肩负着一种“宿命”和“考验”，充满了被“嘲讽”和“唾弃”的可能性——从旧 KID 时代开始，凡是该社出品的游戏，不管前两代多红多火，也必定会在第三代因为各种原因败下阵来，『秋之回忆』系列，『无限轮回』系列等等经典皆是如此。那么被命名为“扩张科学 AVG”作为本系列的第三作的『RN』又面临了怎样的现实，我们又该怎么看待它？且看本文为你一一解说。

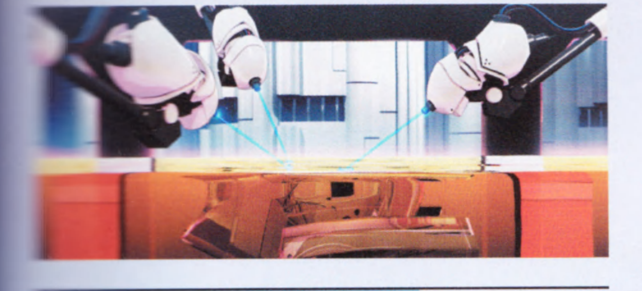
phase 01

背景设定解说：描绘在近未来的梦想

Background Setting

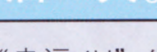
时代背景

本作的舞台被设定在2019年的日本种子岛。世界线变动率1.048596，即本作故事发生在『Steins；Gate』最终达到的世界线。在该世界线上，从2010年开始，由于机器人动画题材的复兴和高速扩散，世界范围内掀起了机器人热潮。这并没限制在娱乐和媒体范围内，大型企业也纷纷投资机器人研发，机器人工学也成为世界上最热门的学科之一。到了2019年，已经有大量实用性机器人融入到人们的生活之中。譬如大城市里街道上指挥交通的机器人，便利店机器人售货员等等，其中就有巨型企业Exoskeleton公司采用世界顶级的机器人科技所开发的，辅助人类步行的强化外骨骼“HUG”。



口袋本（ポケコン）

这个时代，一种名为PocktetComputer（简称Pokecom，即口袋本）的7寸平板电脑在世界上普及。口袋本集约了电话邮件，上网，娱乐等等应用功能于一身，取代了曾经的智能手机以及其他规格平板电脑，甚至是笔记本电脑的地位。成为人们日常中不可或缺的一部分，全世界拥有超过30亿用户，就算在种子岛这样的偏远乡下也几乎人手一台。（从志仓千代丸对苹果的喜爱来看，这无疑是他脑内肾板统一世界的妄想投影）



居ル夫。

由“幸福4U”公司与2010年开发，如今在世界范围内广泛使用的口袋本的AR应用程序之一。可以在口袋本的屏幕上显示出由口袋本摄像头拍摄到的实时影像，人们通过口袋本看到不同对象上的各种信息，也可以为目标添加解说用Tag，这些情报都会实时通过网络收集到官方服务器，以供全世界用户共享。此外还能通过口袋本的屏幕看到虚拟的3D全息影像。利用此机能可以使站在眼前的对象“穿上女仆装”“带上猫耳”等功能。

GUNVARREL与KILL-BALA

『机动斗士GUNVARREL』是作品中虚构的一款长篇机器人动画作品，世界机器人热潮的导火线。动画内容相对来说较为低龄向，制作也没有特别突出的要素，但作为数十年来日本机器人的集大成之作，爆发了极大人气。动画从2012年到2015年共计播放了三季，采取了先在除日本之外的110个国家先行播放的特异战略，因此海外的热潮比日本更早发生。播放结束4年之后的2019年依旧拥有“神动画”之美誉，被认为“不会再出现比GUNVARREL更出色的机器人动画”。第一季主题曲由哥特乐队“PHANTASM”（『Chaos；Head』的女主角之一岸本绫濑主导的乐队）演唱。





『KILL BALLAD ON-LINE』是一款以GUNVARREL为题材的FPS机器人格斗游戏（支持网战），简称KILL-BALA。由于制作精良不管是在动画原作粉还是格斗游戏厨中间都广受好评。游戏初版发售于2017年，由同人社团“FRAUKOJIRO FACTORY”企划和开发。

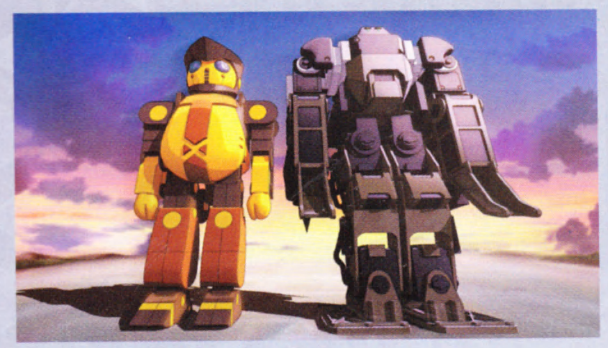


ROBO-ONE

以两足步行机器人格斗竞赛为中心的模型机器人竞技大会。名称来自赛车比赛“F-1”。这是实际存在的大会，起源自本世纪初的机器人热潮时期，至今举办了二十余届，并衍生出了多种同类大会。尽管受众面比较狭窄，但对萝卜迷来说是一等一的大事。

作品设定中由于第二次机器人热潮的刮起，机器人爱好者数量猛增，ROBO-ONE发展为世





▲ 秋穗的种子岛号 3 改与昴的 M45

界级的大赛，成为媒体的焦点之一。在 2019 年，普通的机器人爱好者也能利用普及的技术制造出能够做出灵活复杂动作的模型机器人。

太阳风暴

"太阳风暴"（Solarstorm）是指从太阳上层大气射出的超高速等离子体（带电粒子）流。这些带电粒子到达地球后会迅速扰乱地球磁场，可以造成通讯系统、GPS 卫星失灵，被扰乱的磁场会在远距离输电线中产生电流，这些电流可能造成电网瘫痪。在过去 30 年里，曾有多起太阳风暴袭击了地球表面，为全世界造成了难以统计的损失。2012 年 3 月，英国内阁办公室发布最新『民事应急国家风险名单』，首次认定太阳风暴等严酷太空天气为国家安全威胁之一，对民众生活的破坏力堪比恐怖袭击。

在本作品中，2015 年袭来的一场太阳风暴在带来全世界巨大经济损失的同时，甚至改变了部分地区的气候的自然现象。游戏里夜晚天空中会出现鲜亮的极光便是其影响之一。

NASA

美国国家航空航天局（National Aeronautics and Space Administration），简称 NASA，台湾译作"美国国家航空暨太空总署"，香港译作"美国太空总署"，是美国负责太空计划的政府机构。总部位于华盛顿哥伦比亚特区，拥有最先进的航空航天技术，它在载人空间飞行、航空学、空间科学等方面有很大的成就。它参与了包括美国阿波罗计划、航天飞机发射、太阳系探测等在内的航天工程。为人类探索太空做出了巨大的贡献。

或许由于过于先进和神秘，NASA 在各类创作物中常常担当着幕后黑手和阴谋论的黑幕。正因如此，『2012』播出引起"末日恐慌"时，NASA 出面解释"2012 不是世界末日"反倒让人嗅到阴谋论的味道（笑）。

JAXA 与种子岛

宇宙航空研究开发机构（Japan Aerospace Exploration Agency），简称 JAXA，为负责日本航空太空开发政策的独立行政法人，包括研究、开发和发射人造卫星入地心轨道。管理着位于种子岛上的种子岛航天中心，曾发射了大量火箭和人造卫星（仅仅 2012 年就发射了三枚），是日本仅有的两座火箭发射基地之一。

作品设定中，由于火箭和卫星研发的衰退，JAXA 已经数年没有发射过火箭。过去因火箭发射基地而受到关注的种子岛逐渐变为一个普通的乡下小岛。顺便一说，新海诚的『秒速 5 厘米』

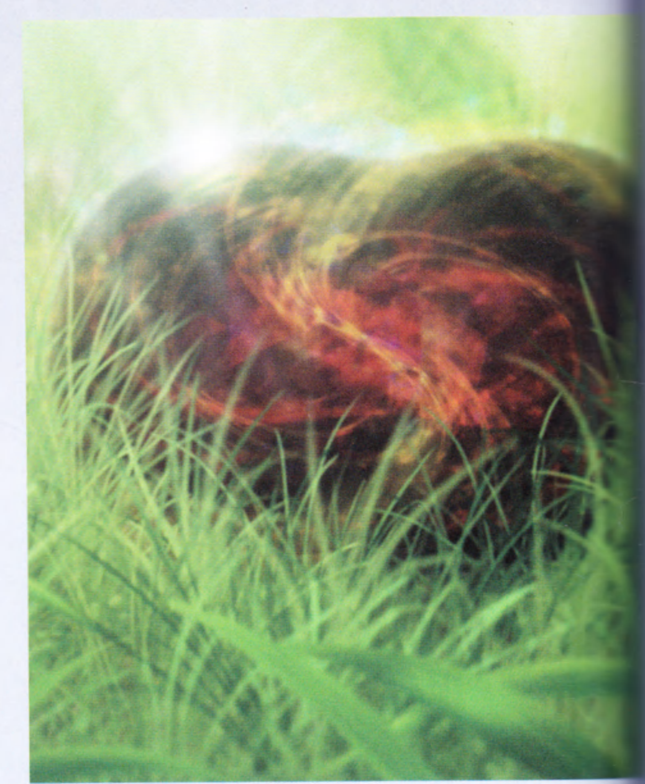


就曾以种子岛为背景展开制作，本作也与之一样出现了许多现实里存在的风景。

磁单极子

magnetic monopole。这是理论物理学弦理论中指仅带有 N 极或 S 极单一磁极的磁性物质，它们的磁感线分布类似于点电荷的电场线分布。这种物质的存在性在科学界时有纷争，理论上它是存在的，并且在高磁场环境下容易收集，但截至 2012 年尚未发现以基本粒子形式存在的磁单极子。在 SF 作品中，最常见的利用便是磁单极子封锁在磁场中，通过振动使可燃物质发生原子崩坏，理论上这样能够获得巨大的能量，并且形成半永久的能量源。

磁单极子在 ACG 作品中最著名的一例要数『宇宙战舰大和号』系列中登场的第十八代大和号宇宙战舰上搭载的磁单极子引擎。而离我们近一点的也有，『机动战士高达 OO』中的太阳炉便是利用在木星附近找到的磁单极子制造出的磁单极子引擎。





▲『高達 OO』中的太陽爐（GN 引擎）就是磁單極子引擎的一種，綠色的 GN 粒子則可能就是磁單極子。

phase 02

人物介绍：追逐梦想的少年少女

Character Introduction



ROBOTICS；NOTES MEMBER FILE 01

八汐海翔 Yashio Kaito CV：木村良平

年龄：18 岁
生日：2001 年 5 月 5 日
血型：B 型
身高：165cm

本作主人公，高中三年级，所属于种子岛高中机器人研究部。重度的格斗宅，拥有超强的实力，目前沉迷于『kill-bara』，身居世界排行第五，并正以成为世界第一而努力。

他平时对人态度玩世不恭，言行轻佻，看起来并不可靠。就连社团活动中也一直玩着游戏不顾其他，对任何人出口就是“想让我听话就用『kill-bara』战胜我”，被他人认为是一个怪人。但他对秋穗表现出格外的责任感和关心，见秋穗遇到难题就会挺身而出。



ROBOTICS；NOTES MEMBER FILE 02

瀬乃宮あき穂 Senomiya Akiho CV：南条爱乃

年龄：18 岁
生日：2001 年 4 月 13 日
血型：A 型
身高：157cm
三围：76-56-77

海翔的青梅竹马少女兼同班同学，从小一起长大。现任机器人部部长。众所周知，她拥有不会察言观色的性格，常常不听对方意见和旁人劝解强制行事，不过总的来说是一个严肃认真又具有热血气质的女孩子。热爱日本机器人动画，GUNVARREL 信者，并且十分憧憬某划时代机器人动画的面具男（夏亚），时不时会带上红色眼镜说出诸如“真不愿承认啊，那些因为年轻而犯下的错”，“让我来告诉你，性能的差距并不是战斗力的决定性因素”等名台词。

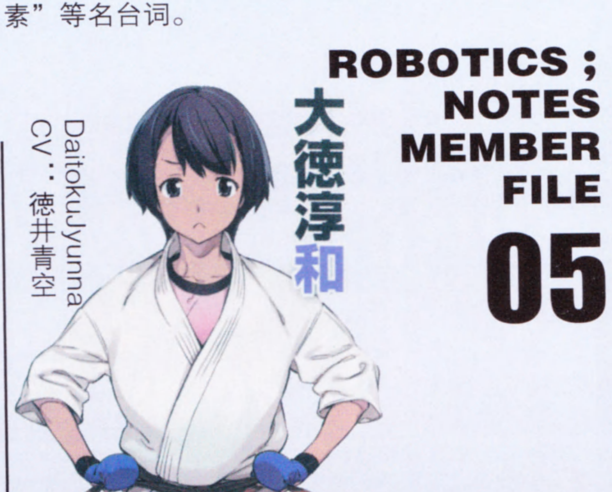
ROBOTICS；NOTES MEMBER FILE 03

日高昴 Hidaka Subaru CV：细谷佳正

中央种子岛高校 2 年生。海翔跟秋穗的后辈。对机器人工程学很熟悉，曾实现了初次参加 ROBO-ONE 就获得了第三名的创举。秋穗一直想要劝他加入机器人部，但却反复被他拒绝。对秋穗毫无计划性的儿戏般热情采取轻蔑藐视的态度。

他虽然外表冷淡，但内心蕴含着对机器人的热情，喜欢真实系机器人，与秋穗正相反。不擅长与女孩子交往，面对最有女孩子气的淳和甚至不能正常交谈。

年龄：16 岁
生日：2003 年 2 月 22 日
血型：A 型
身高：170cm



ROBOTICS；NOTES MEMBER FILE 04

神代フラウ KoujiroHurau CV：名冢佳织

年龄：17 岁
生日：2002 年 6 月 17 日
血型：B 型
身高：156cm
三围：77-58-78

中央种子岛高校 2 年生，真名是古郡可奈。因故从岛外转学而来，从转学第二天开始就不再到校上学。性格阴暗低沉，不愿意其他人交往，是一个重度的家里蹲兼腐女。在现实和网络上都频频使用 2010 年代流行的网络语言——故事中已经是近 10 年前的死语，常常让周围的人摸不着头脑。她是制作『KILL-BALA』的社团 FRAUKOJIRO FACTORY 的主宰，天才程序员，最初与海翔因『KILL-BALA』相识。

ROBOTICS；NOTES MEMBER FILE 05

大徳淳和 DaitokuJyunna CV：德井青空

年龄：17 岁
生日：2001 年 8 月 10 日
血型：O 型
身高：156cm
三围：73-54-76

种子岛高校 3 年生。外形娇小，喜欢小动物，非常怕生和害羞，而由于家里是经营空手道道场的，所以从小练习空手道，对空手道也很有感情。只不过因为性格所致，她在比赛时从来无法拿出气势，直至现在依然是空手道茶带（初学者和有段者之间的段位），每次都在比赛第一战就告负。

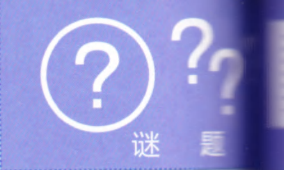


ROBOTICS；NOTES MEMBER FILE 06

愛理 Airi CV：钉宫理惠

年龄：10 岁
生日：2009 年 12 月 25 日
血型：AB 型 (Rh-)
身高：145cm
三围：66-50-68

海翔在种子岛上遭遇到的神出鬼没的少女。说话非常礼貌，从语气来判断年纪还很小。对比较复杂的事物会眨眨眼一问三不知，把海翔称做“哥哥”，是一个还稚气未脱，天真烂漫的妹系角色。似乎从很早以前就认识海翔，有时候会突然变得面无表情。全身充满了谜题。



phase 03

剧情介绍：梦想扩张至现实的物语

Story Briefing



守卫爱与希望的结晶

在宇宙开发计划滞后、机器人工程学风靡全球的2019年，种子岛成为了一个的拥有蓝天白云和清新空气的普通岛屿。由于地处偏远，现代化风貌并不强，除了为数不多的机器人工房，行动不便的人身上装配的HUG之外，在岛上很难找到能体现当今机器人热潮的东西。就在这仿佛被时代遗忘的小岛上，现在仅有秋穗和海翔两名成员的种子岛高中机器人研究部就显得有些格格不入。

七年前，由秋穗的姐姐濑乃宫美佐希创立的机器人部，数年来一直延续着传统，以制造一架实际大小的GUNVARREL为目标而努力着。曾经充满朝气和干劲的美佐希，毕业后便离开种子岛，成为Exoskeleton公司的著名广报员和测试员，而她留下的“GUN制造”计划（等身大GUNVARREL制造计划一号机）则在传承中因为技术和资金贫乏等问题经过历代成员的再三“恶改造”而变得与原设计相去甚远。即便如此，秋穗入学后依然怀抱着对姐姐的憧憬和对机器人的热爱投身到“一号机”的制造之中。

如今，秋穗和海翔即将迎来高中第三年的夏天，这时候的机器人部由于一直拿不出像样的成果，又没有新人加入，不得不面临废部危机。而就在这节骨眼上，秋穗还提出了一个难上加难的目标——要在年内完成一号机，并将它带到2020年2月的东京世博会上去参展。为此她不顾教导主任的废部令，反而更向学校要求往年十倍的活动经费。在教导主任看来，普通高中生想要制造大型机器人本来就是接近儿戏的行为，更何况持续了7年都没有成果，现在更不可能答应秋穗的要求。不过为了让秋穗心服口服，便提出了条件：如果机器人部能在即将举行的ROBO-ONE上取得冠军，那么不但社团可以继续活动，部费也好说。

七年前，正是秋穗的姐姐美佐希靠着在ROBO-ONE上的冠军功绩成功说服校方，成立了机器人部，用同样的要求来测验现在的机器人部的实力倒也算合情合理。只不过现实上来说，现在主宰机器人部的并非当年才能出众的美佐希，而是并没有过人机器人技术和知识的，只是对机器人有爱的普通高中少女秋穗，要实现这个“短期目标”依然希望渺茫。

想要向拥有技术和经验的后辈昴求助，却一再被藐视；想要拜托隔壁班的淳和帮忙说服开机器人工房的祖父为她打折，又被委婉拒绝；把7年前姐姐夺得冠军时使用的模型机器人“种子岛号3”翻出来修理好重新命名为“种子岛号3改”，却又完全搞不定操作……见秋穗处处碰壁，与秋穗一起的海翔虽然表面上还是不慢不紧地玩着『KILL-BALA』，但背地里还是帮了不少忙。

现在被周围看做是格斗厨和怪人的海翔，是从小就受着在游戏方面也格外在行的美佐希的洗礼长大的，现在已经储备了强大实力的他，内心也和秋穗一样，曾经追逐过美佐希的身影。当初恋对象美佐希离开种子岛时将妹妹秋穗“拜托”给自己的那一刻，他明白了自己的初恋结束了，同时内心也萌生了一种对秋穗的责任感。不过，完全对机器人没有兴趣的海翔会一直陪着秋穗加入机器人部，平时也形影不离的原因并没有这么简单。











9 年前——也就是 2010 年，种子岛附近一艘名为“银莲花号”的客轮上，发生了乘客集体昏迷的神秘事件。事后虽然并没有出现死伤者，但不少乘客都留下了或大或小的后遗症。海翔和明穗同时患上一种名为“elephant house 症候群”的无法医治的怪病，一旦身心陷入高度疲劳便可能发作。发作时患者的时间感受会与平时完全不同。而海翔和明穗的症状还不一样，明穗发作时时间体感会被压缩，感觉五分钟就像一秒钟一般飞速流过，这症状被海翔称为“FastForward”，即“快进”；海翔相反，发作时时间体感会被大幅扩张，感觉一秒钟就像三十秒一般漫长，海翔自称“Slow motion”，即“慢放”。只不过发作时身体同样会感觉到痛苦，发作后也同样会留下严重的倦怠感。因此，为了发作时总能有个照应，两人总是在一起行动。

起初，秋穗要求海翔担任“种子岛号 3 改”的操纵者，但海翔以不懂操作机器人为由坚决回绝。可见到秋穗为了 ROBO-ONE 过度劳累引起了发作之后，海翔心一软提出了一个条件：如果能把模型机器人的操作改得跟『KILL-BALA』的系统一样，他就答应。这崭新的想法让秋穗眼前一亮，可任她使出浑身解数也没办法短时间内做出这么复杂的程序。而就在这个时候，海翔竟然从网上得到『KILL-BALA』制作者“神代フラウ”处的帮助，对方只用一个晚上就写完了应用程序……于是经过仓促的准备之后，海翔无奈地披挂上阵，与秋穗来到了位于台场的 ROBO-ONE 会场。

凭借神代フラウ的操作系统和海翔的格斗游戏技术，代表种子岛高中机器人部的两人一路过关斩将所向披靡，顺利进军决赛。不过在决赛上与她们对峙的却是穿着奇怪衣装头戴面具，自称“Mr.Pleiades”的日高昴，由于准备不足，再加上机体性能差距太大，海翔败下阵来，只获得了亚军。不过回到学校之后，海翔以要大肆宣传“Mr.Pleiades”的本来面目为威胁，强行要求昴加入了机器人部，然后又以“获得了冠军的昴也是机器人部的成员，所以最终是机器人部取得了胜利”这样的理论让教导主任气得说不出话来。这样一来，尽管秋穗要求的巨额部费免谈，但好歹解除了废部危机。

机器人部不平凡的日常

其后，原本期待回到平静日子的海翔周围先后发生了不少意料之外的事件。首先是昴看中了海翔的操作技术，请求海翔与他搭档去参加 ROBO-ONE 的世界大会，两人折腾了数天时间，短暂的出赛计划就因为昴父亲的出现而中止。原来昴一直瞒着反感机器人的父亲继续着研究模型机器人，参加比赛要进行伪装也是为了不让父亲知道。事情败露之后，昴受到严厉的责罚，他虽然喜欢模型机器人，但同时也不愿意让自己的父亲伤心，于是决定与自己的兴趣爱好告别，不过空余出来的时间依旧来到机器人部，一面傲娇一面帮助着秋穗等人。







第二件事相较起来则更加重大：海翔在自己中意的公园里玩游戏时突然遭遇到灵异现象，他通过喜欢都市传说的淳和其提供的线索，在种子岛废旧的乡土资料馆里发现了存在于“居ル夫。”内,只能通过口袋本才能看到的少女——爱理，以及一封名为“君岛孝报告NO.1”的秘密文档。这是一封由已经被人杀害的名为君岛孝的人在2010年留下的警告文。君岛孝就是如今应用于全世界口袋本中的“居ル夫。”的开发者，虚拟少女爱理也是他生前制造的AI。而他的报告中记述了以NASA，CERO等世界顶级研究机构和各国家首脑组成的“300人委员会”正在利用逐渐欺瞒和洗脑控制世界的邪恶计划。

起初，海翔看了这可疑的文档也认为不过是随处可见的阴谋论，可是当他发现身边发生的事渐渐和报告书中的内容吻合起来的时候，才意识到报告书的不寻常，通过蛛丝马迹判断出君岛孝和他的报告书很可能与美佐希所在的Exoskeleton公司有关连，而且，美佐希与君岛孝和爱理在十年前还是旧识……于是为了弄清真相，他便开始在爱理的协助下寻找留在岛上的其他报告书。

另一方面，海翔还在乡土观的地下找到了君岛留下的一种名为EGI系统的装置，据爱理解释，其作用是通过雷达将特定频率的音波（电磁波）发射到大气层外，装置每天会运行一次，爱理自从诞生以来就每天都在观测和记录着装置的运行情况，即便他的主人君岛孝已经不在人世。后来一次偶然中，EGI系统在接近3000次试验之后总算实现了目标——制造人类一直没能发现的磁单极子。





另一件事发生在突然移居到种子岛的神代フラウ那身上。这位本名为古郡可奈的腐女子虽然很快被拉进机器人部，但她一直坚守在自宅警备员的岗位上，丝毫没有参加社团活动的意思，反倒还让海翔帮她捕捉『KILL-BALA』对战的作弊玩家。海翔协助她进行了几次检测，便成功与重点怀疑对象——现在排名前三位有如BUG一般强大的玩家——连上线，但也并没有查出任何马脚。倒是在相处中，可奈向海翔吐露了自己的身份和来到种子岛的目的。她的母亲古郡南是GUNVARREL第一季的动画监督，数年之前动画在播放最终话之前，有13名STAFF结连遭到杀害，她的母亲也神秘失踪，动画最终话还没有播放就这么消失了。

前不久可奈偶然了解到母亲最后一次被目击就是在种子岛，于是为了寻找母亲的踪迹，她也赶了过来。在得知君岛报告书的存在，认为其与母亲有所关联之后，便开始协助海翔。

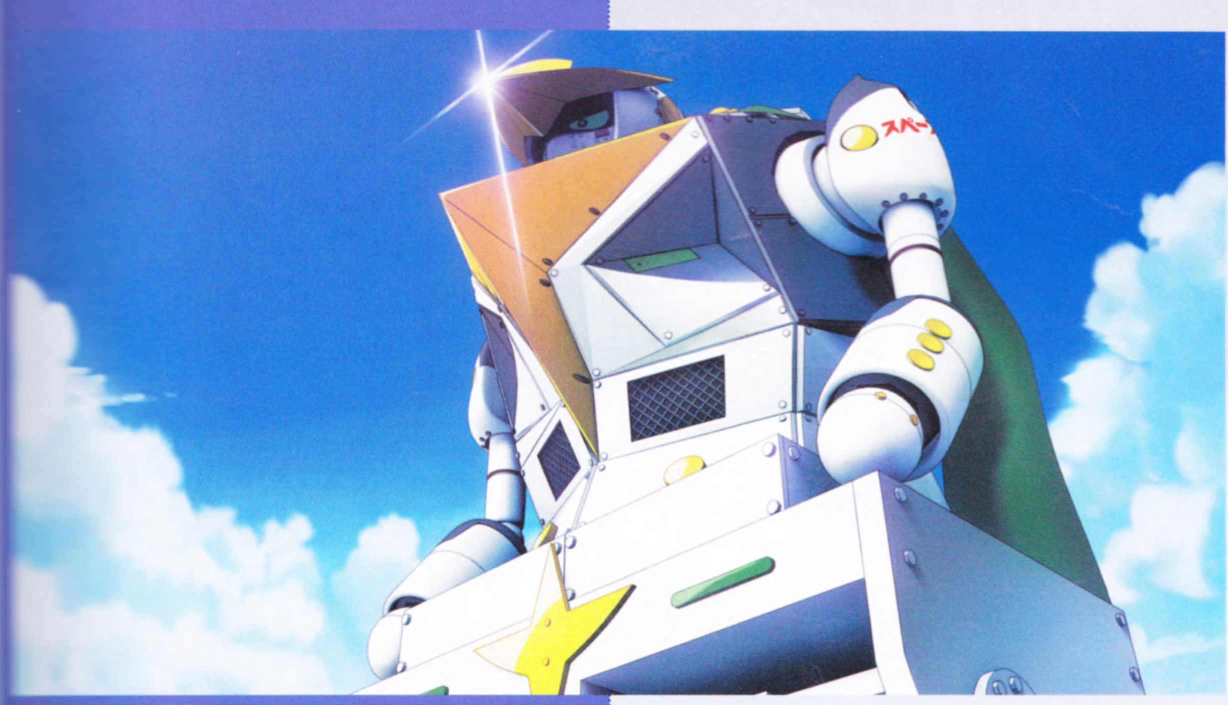
某天，『KILL-BALA』排行前三位的玩家被确认已经死在自己家的电脑前半年之久无人查觉，一直被以为是真人玩家的三个ID竟然只是三个继承了作弊玩家信息的CPU……与此同时，消失了4年之久的GUNVARREL最终话，以未完成的线稿影像的形式被流放到了网上。更让人难以接受的是其内容，一反整部作品简单易懂又积极向上的风格，最终话描写了一个相当悲壮的结局：地球上的机器人们纷纷暴走，为了对抗邪恶的机器人军团，地球人利用空间轨道大炮攻击太阳上的黑子，引发了巨大的太阳风暴。这股风暴袭击到地球上之后，邪恶军团瞬间被消灭了，可大半人类也在风暴中丧生。

空间轨道，人为引起太阳风暴，虐杀大量人类，这些恰恰都是君岛报告书中所提到的内容……

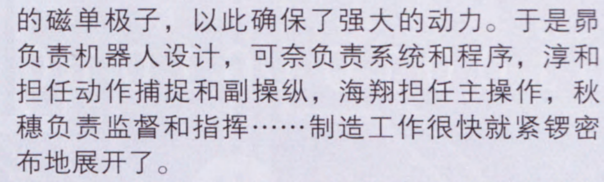
制造属于我们的机器人

故事转回机器人制造这边，虽然秋穗可以继续制造一号机，可情况又回到了原点，要怎么制作下去的问题依旧没有解决。

在制作理念上，不愿意放弃姐姐的设计和多年来机器人部血泪的结晶的秋穗与重视可实现性和实用性的昴在理念上发生巨大冲突；无独有偶，从东京来到种子岛的年轻 JAXA 美女员工天王寺絢虽然表示 JAXA 高层愿意出资援助他们制造机器人参加世博会，但也要求重新设计，于是再次被秋穗拒绝；好容易依靠新入部员淳和的空手道表演拉到了赞助商，勉强将“GUN 制造 1”完成，却在众目睽睽之下的启动仪式上失败，成为全岛的笑柄。



经历了这次失败，秋穗终于重新审视自己的目标，找到了天王寺絢表示愿意接受重新制造一台机器人的计划。为了利用有限的预算在短期内制作出能够在世博会上吸引游客眼球的巨型机器人，众人经过商议决定放弃一切外装，采用极简的模型机器人风格，然后装配上 AR 感应器，这样一来只要通过“居ル夫。”就可以看到帅气的 GUNVARREL 了。最关键的发动机和驱动器，则决定秘密地使用由 EGI 系统制造出



的磁单极子，以此确保了强大的动力。于是昴负责机器人设计，可奈负责系统和程序，淳和担任动作捕捉和副操纵，海翔担任主操作，秋穗负责监督和指挥……制造工作很快就紧锣密鼓地展开了。

“GUN 制造 1”是姐姐和机器人部 7 年来的心血，而现在开始的“GUN 制造 2”则将由现在的机器人部五位成员共同来完成……







个人篇 – 大德淳和

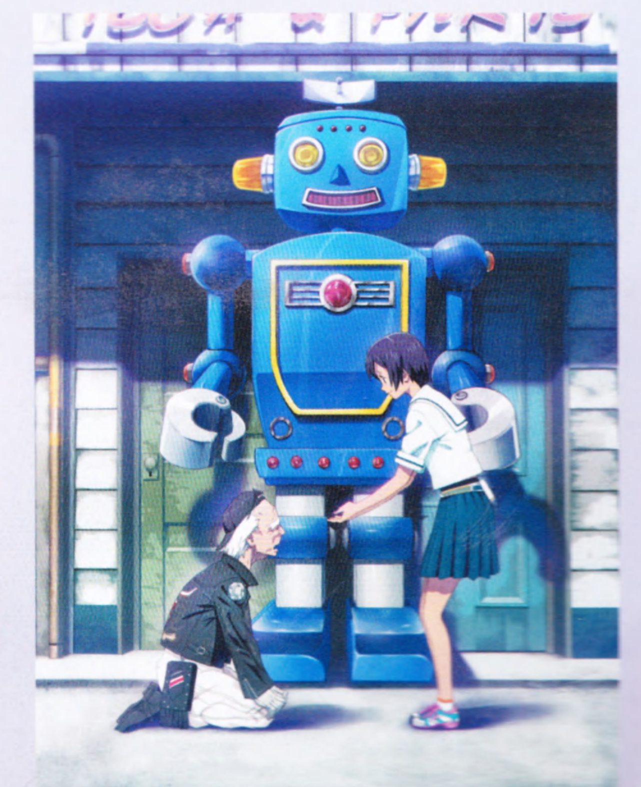
开始制作二号机之后，众人急需专业技术人员的支持，秋穗首先想到的便是她经常打交道的机器人工房“roboclinic”的老店主，通称“医生”的大德铁治。可是七年前被美佐希的行动力打动，至今为止一直援助机器人部制造一号机的医生，得知秋穗打算放弃一号机，突然怒不可遏，将秋穗赶出了门。束手无策的秋穗则只能求助于医生的孙女——淳和。

从小练习着空手道的淳和，在高三最后一次比赛一如既往地败在第一轮之后，失去了可以努力和投入的对象。尽管很害怕机器人，但她从机器人部的活动中感觉到快乐，便被海翔和秋穗说服，加入了他们。至今一直没能为社团做些什么，这让她感到苦恼。不过，要说让她去劝祖父，又没有那么简单。

小时候，淳和在 roboclinic 玩耍时误入仓库，不小心撞倒了其中的等身大机器人，自己也受了伤。当时，机器人那巨大的无机质的冰冷面孔在她心中留下了巨大的阴影，从此变得害怕机器人，同时她也因为弄坏了外公心爱的机器人而感到愧疚，也害怕外公生自己的气，于是一直不敢面对外公。就在淳和犹豫不决的时候，医生因为劳累过度而进了医院。

医院的病房里，众人看到的不再是平时那个清瘦却活力十足的机器人医生，而是一个消沉的普通老人，他仿佛也放弃了什么似的，决定关闭 roboclinic。大家见他这样，便一致决定想办法让医生重新振作起来。

在海翔的帮助下，淳和找到了小时候她和外公制造的机器人们一起玩耍的回忆，并渐渐克服了自己阴影，也解开了与外公之间的误会：原来十几年来，医生从来没有生过淳和的气，反而非常自责。医生是一个非常热爱机器人的人，曾认为机器人就是人类的朋友。可自从孙女因为机器人受伤之后，他将自己制造的机器人全都封存起来，也不再像以前那样向附近的小孩子介绍机器人的友好……如今，看着孙女和一群年轻人一起鼓励自己，他终于重新燃起了对机器人的希望。



个人篇－神代フラウ（古郡可奈）

经过医院治疗的“医生”重新回到自己的岗位，并且比以前更有活力，开始全力支持二号机的制造。时间很快到了11月份，机器人各部件制作还算顺利，对磁单极子的应用实验也接近尾声，大家等的就是系统和程序的制作了——这个时候的可奈则正专注于寻找母亲的线索。

两个月前在网上流出的“最终话”在全世界引起了一片哗然，推泼（类似推特的社交工具）上各种声讨此起彼伏。网上各种好事者发现影像中隐藏有一些信息，并顺藤摸瓜发现了可奈母亲在网上留下的信息：“GUNVARREL是洗脑工具”，“太阳风暴到达的同时世界多处将爆发恐怖事件”……从这些信息看来，古郡南和STAFF们为了阻止某个邪恶计划的进行而逃亡，至今下落不明。而更令海翔吃惊的是，这所谓的计划，竟然又与在这段时间里找到的“新的”君岛孝报告书揭露的内容如出一辙。

没过几天，君岛孝所预言的太阳风暴到来，直击关东地区，东京陷入瘫痪，有无数机器人失控，开始袭击人类……更糟糕的是，有人盗用了可奈的推泼账号，冒充她声称是“自己夺取了机器人信息服务器的控制权让机器人暴走”。本来，只是在推泼上这样发言，一般人也并不会相信，可犯人设置了一个机关：想要解除机器人暴走，必须入侵到系统服务器上进行一场『KILL-BALA』对战——这使得『KILL-BALA』制作者神代フラウ的嫌疑大大增加。本来就因为妈妈留下的GUNVARREL被人玷污而大受打击，很长时间没有休息和正常进食的可奈，再面对这样更加绝望的情况，一度产生了自杀的念头，好在担心她安危的海翔及时赶到把她救了起来。

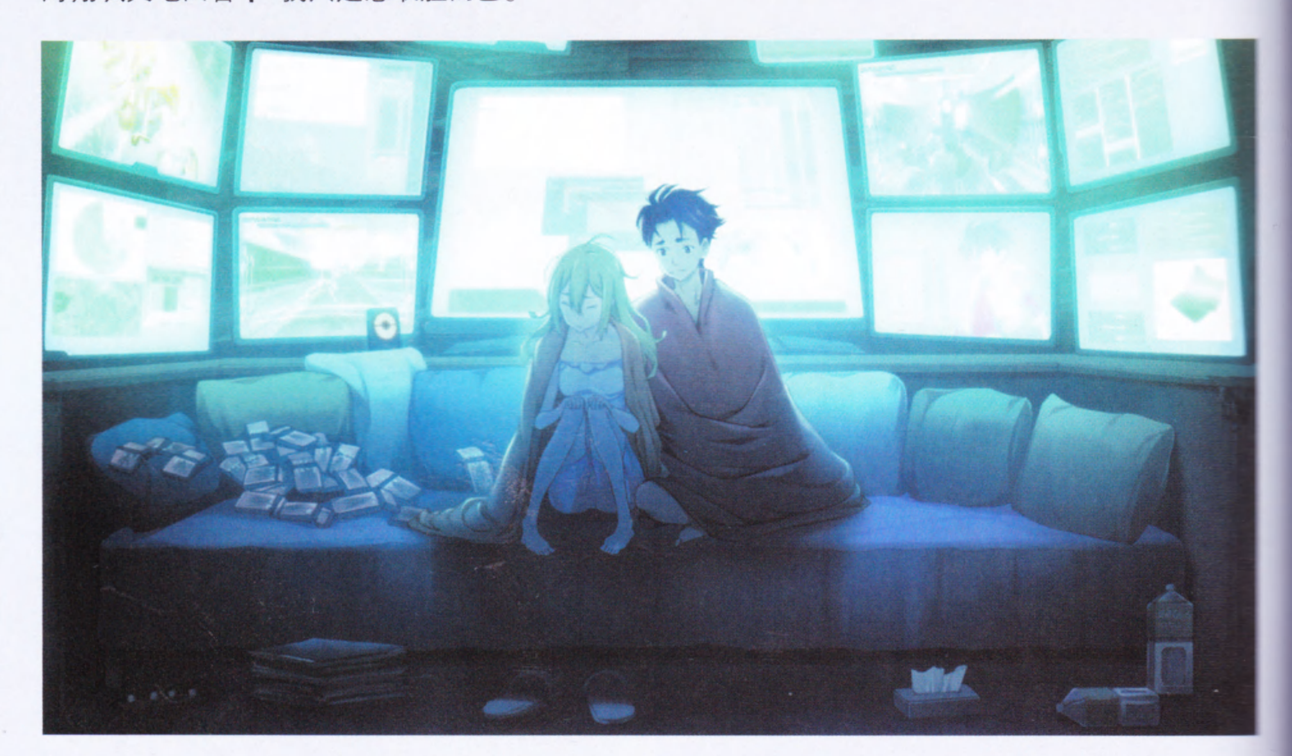
经海翔提醒，神代查出是自己社团的同伴，负责程序助手的マグヤン偷了自己的账号，于是当即用电话向マグヤン质问原因。对方告诉他们，“那些人”的目的是要在东京电力恢复前操纵机器人袭击市政厅，以拖延东京的混乱局面，而他则是因为自己的妻儿被抓走，受到威胁，无奈之下才这么做。而可奈记得マグヤン是一个只对二次元感兴趣的处男，怎么会突然又冒出来妻儿呢？这么一提问反而让对方陷入混乱——这又印证了报告书中的关键词——“洗脑”。

事到如今，不管是为了解决事件还是为了古郡母女的名誉，打倒守关的CPU解除对机器人的控制已破不容缓。可由マグヤン制作的



CPU正是前不久一直霸占着世界排行榜前三位的CPU的合体，它同时拥有精准无比的远距离狙击，和超速反应的近距离攻击以及时不时强制引起网络延迟三项能力，危机时还会使出游戏中本不存在的、常人无法回避的必杀技。在这样的无敌CPU面前，世界上无数挑战者都束手无策，就连世界排位第二的海翔连续战斗十几个小时也没能抓到胜机。

最终海翔决定使用“慢放”来以毒攻毒，为此他必须将身体逼至极限——不吃饭不睡觉，泡凉水，跑长跑，甚至连电击都用上了。神代フラウ不禁对海翔问道，“为什么为了我和妈妈这么拼命”。海翔飒爽地回答：“我只是想取胜而已。”





个人篇－爱理（行舟爱理）



进入12月，种子岛也正式步入冬天，2号机的制作也即将进入尾声。解决了机器人的骚动之后，东京很快恢复了正常运转，对一般人来说唯一的后遗症便是受到太阳风暴的影响，口袋本和软件『居ル夫。』出现了各种BUG，而这时候作为『居ル夫。』非官方插件一般存在的爱理似乎也受到波及，渐渐变得不正常，常常前言不搭后语，或是言不对题，可海翔提问她想要什么圣诞礼物时，她明确的回答到——想看雪。

这时海翔突然从可娜那里得知了一个消息，『居ル夫。』开发和营运商“幸福4U”公司为了消除软件内的全部BUG,决定在12月24日——平安夜当晚对服务器的数据进行大规模维护。而这样一来，未被官方认可的“爱理”很可能就会被当做错误资料或是非法程序给处理掉。而海翔正在寻找的“君岛报告书”必须经过爱理确认才能得到手，于是他赶紧在平安夜到来前找到了第六份报告书。

“洗脑”，“利用媒体欺骗全世界”，“通过VR技术让人看到虚假的现实”，“人类牧场化计划”，……第六份报告书的内容越来越接近300人委员会计划核心，并且还写到只要找到了第七份——也就是最后一份报告书，前六份报告书的所有内容便会自动通过隐蔽的方式发送出去，以达到揭露阴谋警示全世界的目的。而第七份报告书并不需要向爱理确认特别的条件，于是海翔决定先解决爱理这边。

知道自己即将消失的爱理，依旧露着天真无邪的表情，表示自己想回到自己诞生的家，在那里等待最后一刻的到来。于是海翔在爱理的带领下经过长途跋涉，翻山越岭，来到了山中一处废弃的建筑，那是君岛孝在种子岛上曾经的住所兼研究所。在那里地下，海翔找到了沉睡了近十年时间的少女，行舟爱理——AI爱理的原型。



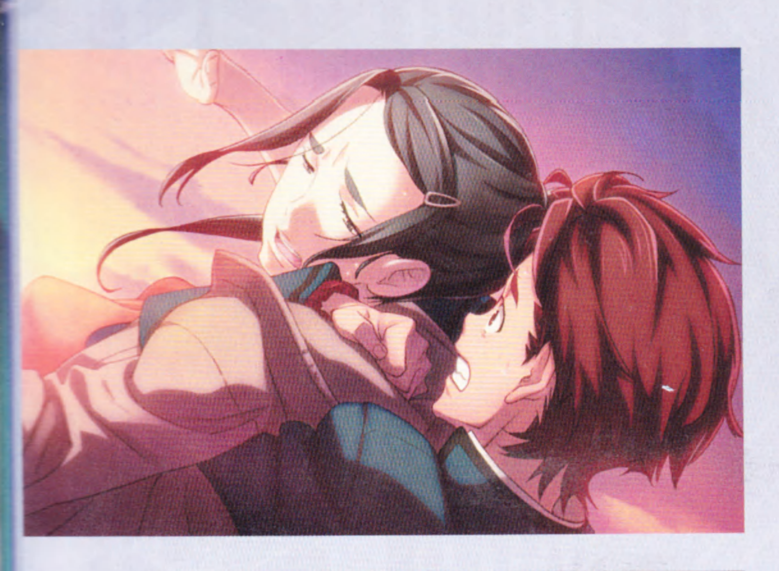






真正的爱理天生患有不治之症，从小在深山中的小屋中长大，憧憬外面的世界却无法四处行走。因为她的病，父亲一去不归，母亲也一度想要掐死她，认为自己不能再拖累母亲的爱理，偷偷地跑出家，来到家住在不远处的君岛孝面前，希望这个有些奇怪的友人能帮助她让自己从世界上消失。而君岛孝则利用自己的发明，令爱理进入了冷冻睡眠，并以爱理的人格和记忆为基础创造了能够在『居ル夫。』中行动，透过『居ル夫。』看到广阔世界的AI爱理——通过这样的方法，让爱理做着一个漫长的梦……

经过再三思考，海翔将爱理的存在报告给了警察，警察带着医疗队伍来带走了爱理和冷冻睡眠装置，并表示定会帮少女解冻。而海翔则继续留在君岛孝家的废墟，陪着AI爱理迎接平安夜的到来。就在最后时限到来前不久，海翔安装上了可娜刚刚做好的一个插件，从“居ル夫。”中看过去，映入他眼帘的世界竟然飞舞着漫天的雪花，AI爱理则在雪中尽情地嬉戏……AI，亦或是一位人类少女的最大心愿就这样实现了。





个人篇－瀬乃宫秋穗

二号机组装完成，开始性能测试的时候，已经是一月底。这时的 AI 爱理虽然已经消失，但在其另一分身——用于系统解说和情报收集的 AI “ゲジ姉”的引导下，海翔最终找到了最后一份报告书。可海翔面对是否将报告书扩散出去的选择，迫于无形的压力而犹豫不决，这时美佐希学生时代最亲密的友人、同时也是海翔和秋穗大姐姐一般存在的伊礼瑞榎突然出现。

在 2015 年的太阳风暴来袭时，瑞榎被卷入交通事故，双腿失去了知觉。在美佐希送给她的 HUG 的帮助下，如今也过着并没有太多不便的生活。十年前就知道爱理和君岛的存在的她，仿佛在恐惧着什么，不由分说地要海翔远离君岛的报告书。可就在这时，装备在她腿上的 HUG 突然失控，控制着她的身体一步步走下了悬崖……“电子机械的暴走”，君岛孝的“预言”再一次以残酷的方式成为了现实，于是在悔意和自责中，海翔将报告书扩散了出去。

同一时间，秋穗等人在对二号机进行步行测试时发生了故事，二号机被风刮倒，昴受了重伤。校方立刻要求机器人部停止活动，而昴父亲坚决不再让儿子与众人再有来往，认为是自己的失误导致悲剧发生的淳和，也自责地退出了机器人部……经过半年时间共同努力团结起来的机器人部，就这样土崩瓦解。但是哪怕他人责备，被周围咒骂，秋穗也不愿意在距离梦想实现仅有一步之遥的地方停下脚步，她执意要将已经制作完成的二号机带到东京台场，那个梦想的舞台。

台场，东京世博的会场，世界顶级机器人汇聚一堂，在这里发生了很多事：由于前不久的最终话流出事件和机器人暴走事件导致，众人制造的“GUNVARREL”成为民众负面情绪的发泄对象；海翔独自前往某所医院，见到了顺利从沉睡中苏醒的行舟爱理，但对方已经不记得自己。以 Exoskeleton 社出展机器人的驾驶员身份出现的姐姐美佐希，竟然驾驶着机器人在会场里展开了无差别攻击，连二号机也被破坏。会场内一片恐慌，人们争先恐后的涌出会场，却看到另一番难以置信的景象：不知何时海面上出现了一座通天的巨塔，伴随着天摇地动般的振动和声响，向宇宙发射了一到光芒……这仿佛就跟“最终话”所描绘的场景如出一辙。同一时间，NASA 通过世界新闻公布东京台场遭到历史最大太阳风暴袭击而陷入崩坏的消息，而各国首都和大城市纷纷发生了大规模停电，并引发了暴动。

位于台场的海翔等人别说崩坏，根本未感受到太阳风暴的迹象，可是当海翔拿起口袋本，通过『居ル夫。』观察周围，原本好好地建筑却变成一座座废墟——整个台场都被虚假的现实所覆盖，这种被歪曲的现实正以极高的速度通过网络，推波和『居ル夫。』等媒介向外扩散。

世博会崩坏的会场角落里，海翔遇到了美佐希在公司的上司——受了重伤的泽田敏行。在海翔的质问下，这个原本被海翔认为是 300 人委员会爪牙的人，自嘲着述说出了世界的真相。真正 300 人委员会的使徒不是他，而是美佐希——泽田本人也是刚刚才查觉。台场发生的超现实的一切，全都是通过被 300 人委员会称为“沉默的兵器”造成的假象，美佐希也根本没有到过台场。而所谓“沉默的兵器”实质上是一种通过照射电磁波对对方的大脑传输 VR 信号从而能够产生幻觉的装置。9 年前的“银莲花号”客轮的集团昏迷事件正是兵器的实验引起的。

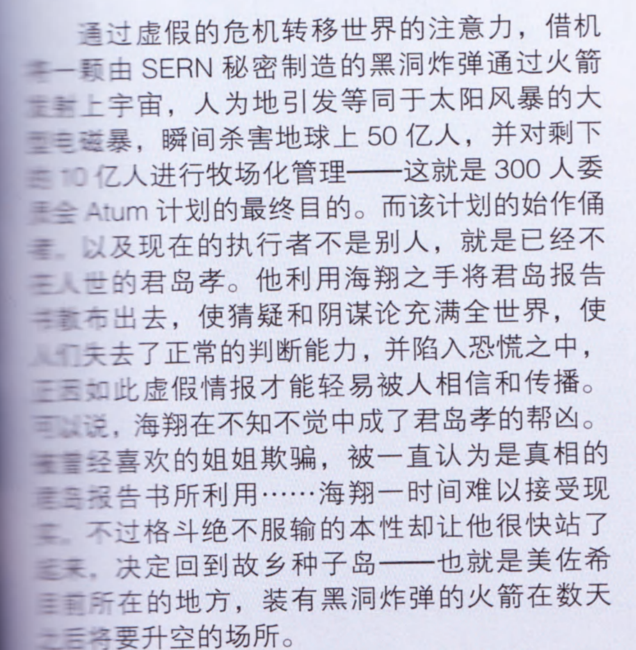








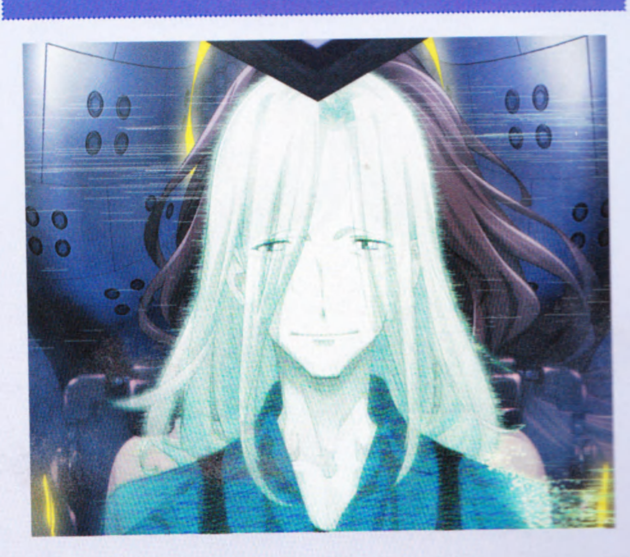












通过虚假的危机转移世界的注意力，借机将一颗由 SERN 秘密制造的黑洞炸弹通过火箭发射上宇宙，人为地引发等同于太阳风暴的大型电磁暴，瞬间杀害地球上 50 亿人，并对剩下的 10 亿人进行牧场化管理——这就是 300 人委员会 Atum 计划的最终目的。而该计划的始作俑者，以及现在的执行者不是别人，就是已经不在人世的君岛孝。他利用海翔之手将君岛报告书散布出去，使猜疑和阴谋论充满全世界，使人们失去了正常的判断能力，并陷入恐慌之中，正因如此虚假情报才能轻易被人相信和传播。可以说，海翔在不知不觉中成了君岛孝的帮凶。被曾经喜欢的姐姐欺骗，被一直认为是真相的君岛报告书所利用……海翔一时间难以接受现实。不过格斗绝不服输的本性却让他很快站了起来。决定回到故乡种子岛——也就是美佐希目前所在的地方，装有黑洞炸弹的火箭在数天之后将要升空的场所。

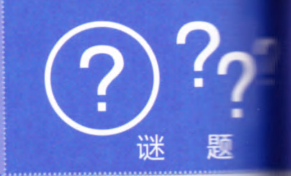
由于被操纵的机器人们封锁了台场与外界来往的全部手段，海翔只能利用真实身份是暗中与 300 人委员会斗争的战斗员——天王寺綯所准备的飞机回种子岛。在飞机起飞之前，海翔终于第一次见到了君岛孝那张残酷并近乎疯狂的嘴脸——君岛孝尚在人间时，利用美国某大学的研究成功，将自己本人的记忆和人格转换成为了数据，并以这数据为基础制造了 AI 君岛。

只有在『居ル夫。』内才能看到的一个虚拟存在的他，能够干涉他人的大脑控制已达到干涉现实的目的，是一个“活生生”的洗脑装置。他操纵着行舟爱理出现在众人面前，用爱理的性命作威胁以阻挠众人。或许是胜券在握，他讲出了美佐希受命于自己的原因：数年前的“银莲花号事件”时，得知君岛孝的实验计划的美佐希，为了解救秋穗和海翔而杀死了君岛。犯下杀人之罪的美佐希至此被罪恶感所笼罩，失去了对机器人的梦想和热情，因此被 AI 君岛抓住空子，逐渐被控制了身心。

听到这样的真相，原本因为被姐姐背叛而深受打击的秋穗，也与海翔一样燃起了斗志。

“我们制造的凝聚了梦想的机器人，将会打倒你们的邪恶机器人！打倒你，打倒姐姐！然后拯救世界，拯救姐姐！”赶走君岛孝，救下爱理后的众人成功回到了种子岛。而秋穗与君岛对峙，并发出来自灵魂的呐喊的这番景象，被同行的机器人部顾问老师长深田充彦长传到了网上，传遍了世界。传进了认识秋穗、认识那奇怪的机器人部的旁人，传到了曾经的同伴心中。机器人部的成员，学校的同学，机器人工厂的大人们，甚至连曾经否定他们的教导主任和老师们都站到了秋穗和海翔身边。

在所有人齐心协力的努力下，海翔驾驶着经过改造的一号机，来到火箭发射场，与驾驶着 Exoskeleton 社最先进机器人的美佐希一决胜负。尽管机体性能差巨大，但凭借『KILL-BALA』的战斗系统，磁单极子伺服电机，以及能够引起海翔的“慢放”发作的“沉默的兵器”，经过苦战的海翔总算战胜了自己一直以来的目标，并且对 AI 君岛使用了泽田研究出的疫苗程序，令他彻底从这个世界上消失……

▶ phase 04

ⓘ遗留谜题：99% 的科学与 1% 的妄想

Unsolved Puzzle

故事虽然落下了帷幕，但是大量未解的谜题即便通读全篇也未必能找到答案。就连官方设定集的访谈中，对于故事细节的提问官方也采取了模棱两可的态度来回答，并表示“引起玩家们互相讨论互相辩驳，每个人得出属于自己的答案，这样的方式才更浪漫”。在这里我们便也结合官方的解答和玩家们的查考对一些主要的疑点进行分析。

▶ No.1 游戏中，初期『KILL-BALA』排名第四，后期排除了前三名 CPU 后排名第一的“TAGIRINGER”到底是谁？



“TAGIRINGER”的排名始终在海翔的前一位，而且据海翔说战斗方式挺有美佐希的风格，君岛孝也说美佐希时不时会玩『KILL-BALA』，从这个线索可以推断“TAGIRINGER”就是美佐希。这一点在设定集中得到了肯定。不过海翔为了维持自己的排名成天都泡在游戏之中，可见美佐希的空余时间很大部分也消耗在这之上了。顺便一说，故事中有几次对战碰上“TAGIRINGER”，都是可以取胜的，虽然对排名并没什么影响。

▶ No.2 本作中出场的“ゲジ姉”与『CHAOS;HEAD』、『STEINS;GATE』中出现的“ゲジ姉”有什么关系？

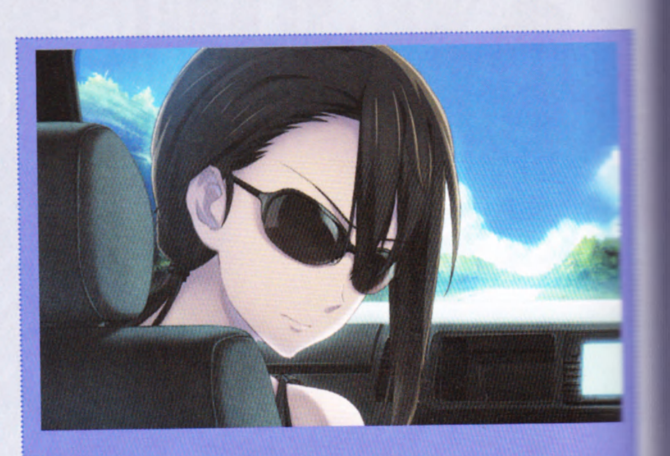
设定集中官方回答：她们全都是同一“人物”。『CHAOS;HEAD』中ゲジ姉是主人公西条拓己（即赫赫有名的疾風迅雷のナイトハルト）所玩的网游中同一公会的战友，『STEINS;GATE』中说到寻找 IBN5100 的行动时也出现ゲジ姉这个名字。在本作中“ゲジ姉”是与 AI 爱理的同位存在。可以预想最初君岛设计出的只是一个单纯的 AI 程序“ゲジ姉”，用于收集情报和引导目标寻找君岛报告书。后来为ゲジ姉添加了用爱理本人的记忆和人格为基础的“爱理模式”，两者通过触摸口袋本画面中她们的身体进行切换，好比一个人的两种人格。

故事的终章，ゲジ姉为了保护行舟爱理而违背主人君岛孝的命令，因此被君岛判定为 BUG 而消去。ゲジ姉这种违背命令的行为，以及ゲジ姉消失之后本因对她一无所知的爱理产生内心的失落感，都说明了两者之间存在着联系。



▶ No.3 天王寺綯登场时将机器人部全员突然抓走的原因是？

玩过『STEINS;GATE』的玩家都会对故事中段某个袭击事件心有余悸，而且后来故事中年幼的綯所做的事也让人惊悚不已。本作中綯穿着黑衣戴着墨镜登场，不由得让人联想起连坐的情节，本来平缓的气氛瞬间变得紧张了起来。网上有不少玩家讨论过綯以这种方式登场的理由，其实官方的回答很简单：从故事上来说并没有特别复杂的原因，一定要个理由就如她本人后来道歉时说的那样，由于性格是个“暴走娘”而已。但是制作者这样的设计倒是有自己的理由——增加故事的不确定性。这仿佛前作的场景让玩家直到物语最后阶段才相信她是“正义的味方”。



▶ No.4 进入冷冻睡眠之前的行舟爱理明明身患绝症，可为什么醒来后好像没有任何病症？

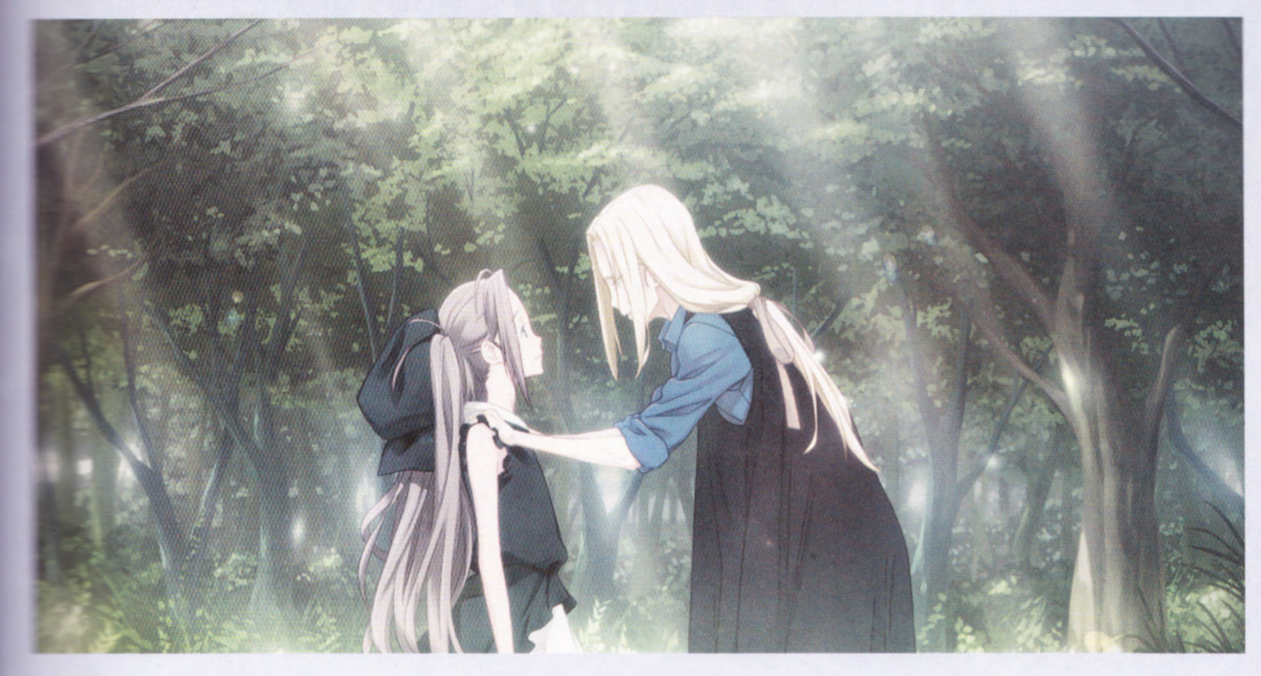
当海翔去医院探望的时候，海翔从医生处一定程度得知了现状，但并没有提及病情和治疗，后来海翔也对过去的病产生过疑问，不过游戏中就没有再给出更多信息了。因此甚至有玩家想到了“爱理的病和过去全都是洗脑得到的假情报”这样的可能性，虽然听起来荒唐，但根据游戏中的理论，这是完全可能的。只不过在设定集中，官方肯定的表示过去的病是真实存在的。那么最大的可能性便是沉睡了十多年后，当时的绝症已经找到了相对简单的治疗法。



▶ No.5 君岛孝是否真的是一个冷酷无情的人，把爱理完全当做实验材料和人质？

作品出现的 AI 君岛的确是冷酷而疯狂的





在。它不但随意践踏他人的内心，还乐于攻击人类内心最脆弱的部分，没有任何“良心”。但是它并不能完全代表君岛孝本人。虽说 AI 移植了他本人的记忆与人格，但是他被杀的时候，这项技术还并不完善，移植并不完全。与生前的君岛孝交流最多的爱理也查觉到了两者的差异。

▶ No.6 瑞榎因 HUG 暴走而坠崖事件的真相是？她为什么会被杀？

瑞榎知道美佐希杀了君岛孝，也知道君岛孝制作的 AI 爱理是唯一目睹了那一切的存在，为了帮助好友，她希望真相被埋藏进黑暗中，因此害怕爱理的存在。得知海翔与爱理走得很近，并且在寻找君岛孝留下的报告书，瑞榎以为报告书中写有杀了君岛的真凶是谁，所以才会出现强行阻止海翔。在这个时机发生的 HUG 暴走，很明显是有意而为，为了消除阻止计划展开的障碍。

不过官方对于到底是谁干的并没有说清楚。只是说可能是君岛孝从中做了手脚，甚至可能是君岛孝操纵美佐希对瑞榎的 HUG 做了手脚。不过最大的可能性还是所有的 HUG 在出厂前都准备了机关，可以通过某种简单的方法引起失控。

▶ No.7 “银莲花号”集团昏迷事件后，海翔和秋穗的后遗症为何表现完全相反？

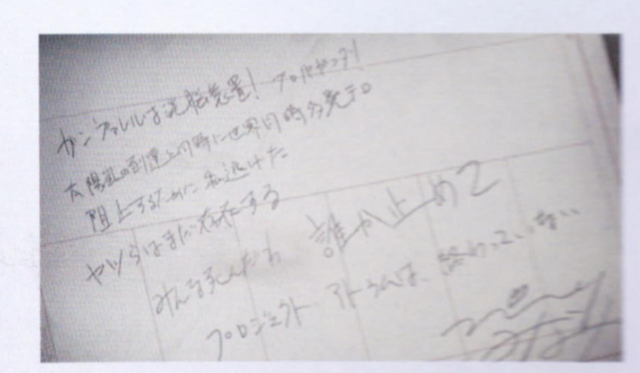
海翔的后遗症“慢放”作为能力看来很强大，但这本质上还是一种病。事件的后遗症多种多样，海翔获得这样使用“BUG 技”的机会完全是偶然。秋穗的发作“快进”就是为了体现出这一点而设计的，并没有更复杂的原因。不过，也因此让一些期待这“快进”的效果能以某种形式得到利用的玩家感到失望。







▶ No.8 古郡可奈的母亲古郡南是被君岛孝洗脑，并加以利用了吗？她最后怎么样了？



作为洗脑计划一环的 GUNVARREL 本来就是由 300 人委员会在暗中操作的作品。而 STAFF 全员都在不知不觉中就被洗脑了。古郡南前往种子岛只是因为了解到了君岛孝与洗脑有某种关系，但两人之间并没有直接联系，也没有见过面。

故事中明确地提到了古郡南已经不在人世，但并没有说明是怎么死了。根据某些台词可以推断出，她也和美佐希一样被君岛孝控制住精神，然后在痛苦中自杀，抑或是被君岛孝以其他什么方式杀害。

phase 05

作品评价：检验理想的得失

Work Evaluation

As for the science,it may be negative.
However,do not forget the thing there is a scientific side in all the one.
The inportant one is true.
of me the ruler of my fate,and me also the commander of my soul.



“这一次由阿宅来拯救世界。换句话说就是要由你们来拯救世界了！”

2011 年的 TGS 上，MEGAS. 社长兼游戏企划和原作志仓千代丸在展台上大声对台下大喊时，脸上流露出的自信想必在场的观众都印象深刻，他那中二的表现方式也博得了大批观众的欢呼声。这种来自期待逐渐高涨的玩家们的欢呼，持续了很长时间，只不过并没能延续到游戏发售之后。当大多数玩家通关了游戏，便纷纷对当初志仓那番雄心壮志表示不以为然——稍稍打听一下便可以发觉，几乎没有人对『RN』的表现满意，再加上同期推出的宿命般的对手『ROOT DOUBLE』获得了极高的评价，这更让背负了科学 AVG 系列第三代命运的本作显得像一款失败作。

而笔者在这里必须说，虽然与前作『STEINS;GATE』存在较大的距离，但是平心而论本作并非一无是处，只不过是尚不完善的要素太过明显，以至于容易忽略作品的闪光点。接下来我们便对作品的构成和细节进行分析，以便各位能够有更加准确的认识。

清爽而苦涩的青春物语

首先，我们可以肯定地说，『RN』是一部讲述年轻人追逐梦想的青春物语。这与从一开始就设置了深刻话题的前两作截然不同。而作品为了一目了然地表现出与前两作的差距，首先从舞台和背景上花了工夫：阴暗潮湿的『CHAOS;HEAD』被雨天所占据，以谜团为主线的『STEINS;GATE』里的天空时刻都被云层所覆盖；而在本作故事的舞台远离了大城市，来到了乡镇级别的种子岛，游戏的画面拥有开阔的视野，爽朗的青空，以及亮丽的阳光。制作组在志仓的带领下去了种子岛进行实地取材，对当地的环境进行了高度还原，玩家在游戏中最初感受到的便是一股扑面而来的清爽气息。虽然故事是在制造机器人和寻找君岛报告书两条线并行展开，但拥有悬疑成分的后者在故事大半时间并不占主要地位。因此，爽朗色彩可以说就是作品的主色调。

当然，所谓青春，除了爽朗之外，往往还拥有成长所必须的苦涩。这种苦在本作中，即是追逐梦想的过程中碰壁的经历。从题材上讲，本作便拥有足够的特殊性——虽然以机器人为题材的作品至今为止多如牛毛，但是却没有像这样描写普通高中生亲手制造机器人的先例。即便故事中设定的 2019 年，高中生想要制造机器人依旧会遇到各种难题，这些或大或小的难题也就是青春中苦涩的一半。而为了衬托年轻人们对梦想的热情，还刻意加深了故事中年长者的那种放弃了梦想的萧瑟感——秋穗的父亲以及淳和的外公便是如此。

另一方面，本作在称为青春剧的同时，还必须加上一个 TAG——群像剧。有别于前两作的固定视点，本次游戏中视角会进行频繁转换，玩家能够更清晰地看到各位角色的所思所想，而海翔对格斗的执着，秋穗对机器人

的感情，昴对机器人的热情，可奈对母亲和GUNVARREL 的思念……这些与刻画人物直接相关的信息，同时也是不太容易被一般人接受和理解的思想，都以更直观的方式传达出来，这样一来，各人的梦想最终殊途同归的场景也相当具有感染力。

可以说作品的构想很不错，理想也很高，遗憾的是本作并没有将其转化成功。由于需要刻画的人物变多，涉及的话题、事件也变得特别繁杂，本作故事并没有很好地将各个小拼图结合在一起，使得故事看起来像一盘散沙。不过这并不是本作的致命问题。虽然说青春中少不了苦涩，但如果全是苦涩，那也没办法看下去——本作偏偏就有这样的倾向。

在这里我们插播一个问题：『Chaos；Head』是通过妄想改变世界的妄想科学 AVG，『Steins;Gate』是讲述“可能存在的科学”的“假想科学 AVG”，而本作为什么会被命名为“扩张科学 AVG”呢？一方面原因是故事中话题的扩张，从最初的模型机器人，到技术陈旧的一号机，接下来是由了 JAXA 协助的二号机，最后到了全种子岛共同努力改造的一号机。可是在这个过程中秋穗可谓是苦逼到了头，碰得鼻青脸肿，让看了半天苦逼剧的玩家没有喘息的机会。再加上机器人部成员都是怪人，社团内的交流不是充满了唇枪舌战就是不被理睬，她追逐梦想的经历被表现得十分艰难。

在此基础上，为剧本的软肋补上一刀的，就是对秋穗刻画的不自然。秋穗在设定中是拼命追逐着姐姐和把机器人当做梦想的普通少女，却没有体现出她为什么会将梦想和目标看得如此深刻，让人感觉她只是将问题小题大做，不顾他人的感受，不听别人的意见，总是无理取闹一意孤行——可以说，这几点便是很多玩家反感本作的原因。

辅助主题表现的各种要素

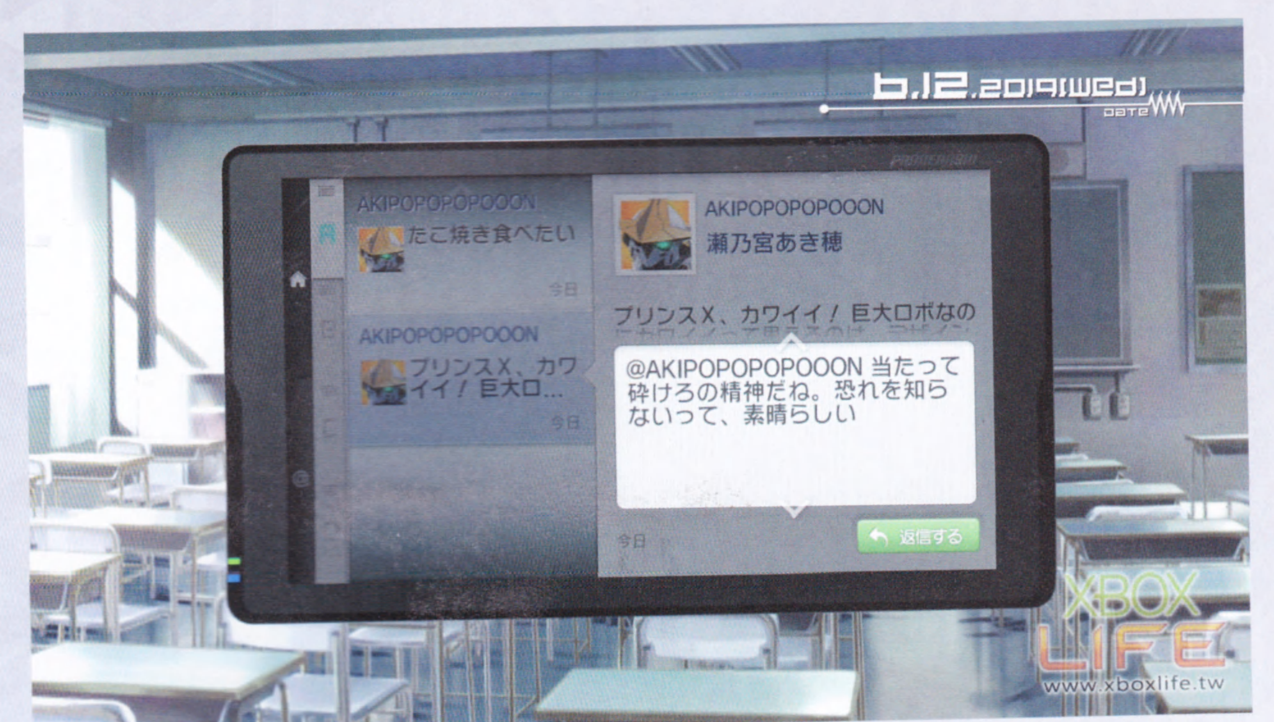
作为一贯融入崭新要素作为话题的科学AVG 系列，本作吸引了大家目光的无疑就是口袋本的存在。除了大家在生活中常用的电话，短信，游戏，地图等等智能手机必备的功能，在游戏中口袋本最有存在感的还是『居ル夫。』[illegible]。



▲最初宣傳資料中出現的“欺詐宣傳”

前者是名符其实的“扩张现实”。实际上志仓在设计这一“工具”的时候，还有一种向旧时代的文字 AVG 致敬的意图。上世纪 8,90 年代的主流 AVG 需要玩家在画面中调查各种细节以推进故事或是获得情报。本作使用『居ル夫。』玩家能够更直观地执行这样的操作，不少剧情安排，譬如寻找君岛报告书等场合便需要玩家实际操作，而就算平时拿起口袋本也能在画面中查看各种 TAG 获得不少信息。这的确是很有趣的想法，不过由于作中设置的 TAG 还不够丰富，所以能够真正得到的乐趣并不算多。还有就是游戏发首先曾经宣传的“让妹子穿上女仆猫耳”等妄想机能在游戏中几乎不能使用，在游戏序章就被女主角秋穗给删除了。虽然官方解释说“猫耳视频只是为了说明『居ル夫。』可以实现这样的机能而已”，但多少还是有种被骗的感觉。不过由于本作使用了 3D 建模，要给人物增加一两套换装可以说是比 2D 时代简单很

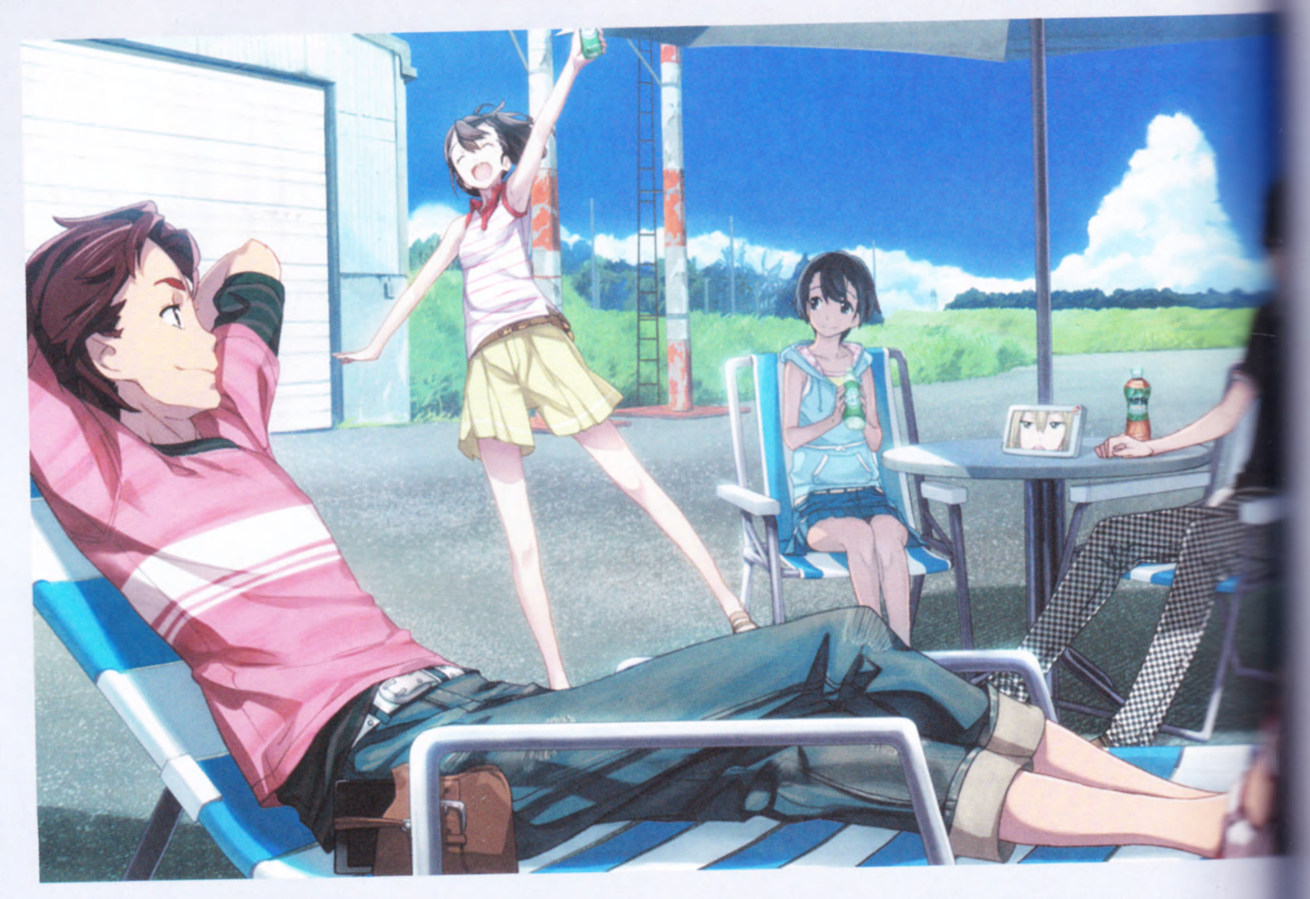




多，说不准什么时候就会放出一套收费 DLC 了；或者 Fandisc 拿来当卖点也不是不可能——既然说到 3D 了就顺便一提，本作系统上为了方便『居ル夫。』的表现和操作而选择了 3D，但建模的确不算精美，人物动作也很有限，不过看看去年那重制的『EVER17』就能欣慰很多了（那是 5pb.games 独立完成的，而本作由 N+ 负责了技术部分，效果立见高下）。

接下来，推泼这一功能也有必要提一提。对于在地铁电车中无聊时，或是上班摸鱼的时候就会用手机电脑刷微博刷推特的各位来说，推泼的存在无疑是非常亲切的。除了能看到角色每天的心情和相互的吐槽，还有能看到许多其他人，其他媒体的发言，其中不乏有趣和对理解故事和人物有用的信息。

作品中海翔的父亲是客用飞机的驾驶员，当海翔等人通过飞机赶回种子岛准备去迎战的时候，正是他在驾驶飞机。飞机着陆的时候出现了一个因故障而强制着陆的小插曲。这一插曲通常来看并没有太大意义，实际也有许多玩家对这样的情节表示质疑，但是如果平时有注意父亲在推泼上的发言，就可以知道他其实是一个相当热血和豪放的人，很有前时代帅气中年的范儿，此处提到的情节就起到了将父亲的形象在现实中展现出来的作用。



每当出现一些大事，推泼就会发生“炎上”，譬如故事发展到军刀报告书扩散到世界中去，推泼上便会出现大批君岛报告书的人，也会有很多人对其中内容进行讨论，“疾風迅雷のナイトハルト”，“DaSH”，“栗悟飯とカメハメ波”熟悉的 ID 也会出现在其中。通过推泼让信息扩张到全世界，让全世界通过推泼联系起来，这也是志仓提倡的“扩张”的意义之一。

说了够多的好话，但推泼的缺陷也不得不提。与前作的手机一样，本作的分支是通过推泼的回复来确定的。但是推泼的更新完全没有提示，这样一来玩家为了寻找分支需要频繁地查看，这无疑就增加了游戏的难度和繁琐程度，让玩家很不爽。（不过在今年 10 月份，官方总算查觉了这一点，提供了增加推泼提醒的更新。）另一方面，从剧本结构来看，本作虽然有所谓的角色路线，但这些路线与『Steins；Gate』中分支＝另一条世界线的展开不同，本作角色路线其实都是主线故事的一部分，比如淳和线发生在 9,10 月份，可奈线发生在 11 月，而爱理线则是在 12 月，最后的秋穗线是从 1 月份开始，故事内容是环环相扣紧密相连的。可是游戏却需要大家通过推泼确定选择进入某个角色的路线……这样显然多此一举。





拡張科学アドベンチャー
Robotics;Notes
ロボティクス・ノーツ
As for the science, it may be negative.
However, do not forget the thing that there is a scientific side in all the one.
The important one is true.
of me the ruler of my fate, and me also the commander of my soul.

phase 06

结语以及展望：等待补完的理想

epilogue and forecast

As for the science,it may be negative.
However,do not forget the thing there is a scientific side in all the one.
The inportant one is true.
of me the ruler of my fate,and me also the commander of my soul.

除了上面提到这些，本作还有不少特点和趣味。譬如历代的网络俚语在本作中集约到了古郡可奈这位腐女子身上，人物中二程度较过去的西条拓己和冈部伦太郎有过之而无不及，连志仓本人都判定她为系列最“痛い”的女主角，要逗你笑完全不在话下；譬如为了使文中机器人制作过程有凭有据，林大官人还带着做好的设计方案拜访了东京工业大学的机器人工学教授……尽管作品缺陷很严重，但我们不应该一棍子打死，因为从许多方面我们能够看出这是一部经过了精心策划和准备，也充满了挑战和创新精神的作品。

游戏销量首周 PS3 与 XBOX360 双版本合集卖出 69000 套，并且在游戏发售后一周，志仓在推泼上也公布了游戏出货达 10W 套的消息……这样的成绩对于 GALGAME 来说，已经算得上天文数字。从这样的成绩来看，志仓和 MEGAS. 必然不会很快放弃。我们完全可以期待它在今后的发展中得到完善。曾经的『Chaos；Head』也是在推出了加强版的『Chaos；Head Noah』之后才真正步入名作殿堂，有了这样的先例，MEGAS 很可能也会在总结了经验教训后再制作一个完全版。



另一方面，志仓曾说过以机器人为题材的作品是他一早就想制作的，『RN』作为一款 AVG 游戏，他为了将其打造成自己心中理想的作品，舍弃了当今 GALGAME 中很多重要的元素，比如卖萌。游戏中的女主角几乎没有卖萌的举动，甚至有时候还有故意丑化（最为明显的就是可奈），而且有悖一般 GALGAME 规则，本作的 CG 并不是以突出人物的存在为主要目的，而是将再现故事的场景放在首位，许多 GALGAME 中可能会出现 CG 的地方都没有 CG，许多 CG 为了更好的表现场景，女主角们连正脸都没有。说到底，本作就几乎没有恋爱要素，更偏重于传统的硬派 AVG……而这些大家希望看到的要素则将会在正在展开中的动画、漫画以及小说等作品中实现。直至截稿前，志仓花了重金请 IG 操刀制作的 TV 动画播放了三话。不但有了卖萌，模型机器人比赛的激烈场面更带来了与游戏所没有的激烈感，可见志仓所言并非敷衍。所以，即便是通过游戏的玩家，也不妨放宽心期待一下中二社长的“亡羊补牢”吧。▲



The Endless Horizon

永终不焉的地平线

The Endless Horizon

境界线上的地平线浅析

■文／某真祖 ■责编／如月千华、jedi ■美编／ASKI

The Endless Horizon

Horizon on the Middle of Nowhere

Introduction

大家看到这篇文章的时候，今年的秋季新番大约也已经播放了一段时间，不过回想去年这时候，却有一部无论如何都称不上意外的黑马之作闯入了大家的视线，那就是由 SUNRISE 第八组充满热情制作的轻小说改编动画：『境界线上的地平线』（以下简称为『境界线』）——



化不可能为可能的映像 The Endless Horizon
——小说与动画的境界线

The Endless Horizon

The Boundary Line of Fiction and Animation

说它称不上意外，是因为原著小说早已名声在外。无论是那砖头一样的厚度还是作者中二和匠心混杂的繁复设定，都在 ACG 界小有名气。但是唯独没人想到的是，这继承了前作一系列庞大世界观的小说，居然会有人敢于去动画化，而且还是 SUNRISE 旗下的第八制作组——这不由让人捏上了一把汗。因为彼时 SUNRISE 正和 LEVEL-5 一起全心投入与 BANDAI 合作的国民动画高达的全新篇章『AGE』的创作中。要说在隔壁戏棚明显得到了各方绝大半心力的情况下，这边厢能有什么惊艳的表现，估计没人会真的在乎。宣传上总公司也不过是给予了应有的基本力度，剩下的部分就只能看第八组自己的努力了。于是，这么一部早就被一些人贴上“动画化不可能”标签的轻小说，开始了自己的动画化之路。

先稍微提一下，小说的“动画化不可能”这个标签在 ACG 界，大概包含了这么几种情况：1、原作太过文字化、内容过于个人化导致做成动画会走样（譬如『空之境界』）；2、整个小说太过庞大，无论怎么改编都无法真正还以原貌；3、小说什么都好就是进度太慢，动画化必然会超过原作导致必须的原创；4、原作名气太大，谁都担当不起搞砸的责任。而很显然，『境界线』综合了 2 和 4，所以难度可想而知。但第八组显然是看透了这不可能的任务，并且展开了相应的对策。其中最主要的举动便是——把原作者川上稔拉来当监修！不管是涉及到小说内容的剧情分配、具体情节取舍还是各种细节设定，川上稔老师几乎都参与了进来。而且作为原作者，他不但为剧组提供了六百多页和小说原作一样可称为砖头的设定稿，更是主动向剧组建议一些情节的安排上的取舍和分配。一般来说作者总希望最大程度上保留自己作品的内容，但是川上稔却从实际制作的角度出发来精简剧本。除此之外，川上老师还不断地提出各种基于动画才能表现出的小细节，意图让动画在尽可能反映原作的同时也拥有自己独到的看点。这样好的原作者真是打着灯笼也找不到啊！

于是，在原作方和剧组的通力合作下，一部出色到意料之中情理之外的『境界线』就这样诞生了。而且在第一季播放的最后，大家惊喜地发现末尾一话居然是原作第二卷。制作组也以此为承诺，在不久之前圆满地完成了小说第二卷的改编和播出。动画两季的质量之高，除了让人佩服制作组的热血与激情外，还让人产生了“其实是把隔壁戏棚的经费挪用了吧？”这样的念头。而这玩笑一般的猜测，正是对整个制作团队最好的赞誉。而作者也和制作组的众人发展出生死与共的战友情谊，在推特上打情骂俏什么的是司空见惯了。

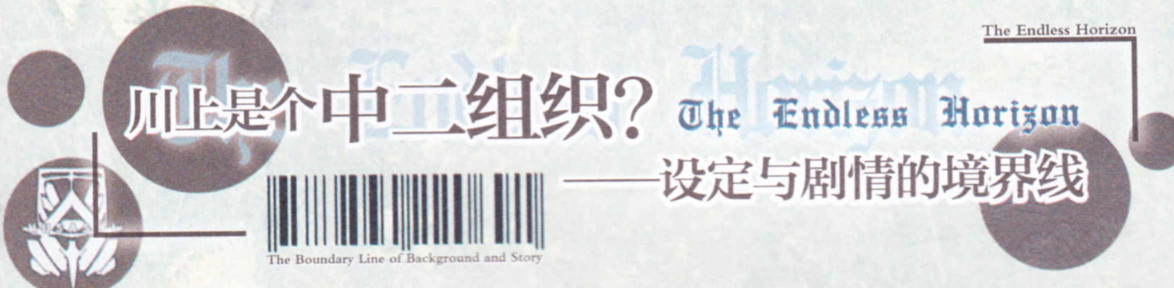
不过就算动画化的『境界线』再如何的精彩，没有原作的支撑也是无法达到现在这样的口碑的。而作为动画的原作，其轻小说本身就是一部令人叹为观止的“奇作”。











故事在一个和我们稍有不同的世界中展开。在这个舞台上，过去曾有一场世界与世界之间的大战，最终被称为 Low-G 的世界战胜了其他 11 个世界，并和他们在共存的基础上度过了世界危机，开创了一个拥有“能将一切矛盾都容纳其中”特质的融合型世界。人们借助在这世界中新发现的名为“流体”的物质，科技飞速发展，生产力大增，就连深邃的星空都已经是触手可及之物。不过人们的出发点——地球，却因为环境急剧恶化而不再适宜居住。为了修复它，人们留下了复原系统后离开了故乡。岁月流转，当人们的后代再次返回时，地球已经因为修复系统的努力过头而变得面目全非，而人们也因此失去了部分力量和技术，为了能重新获取失去的东西，人们不得不在这个星球上定居下来……

时光流转，当世界再次面对危机时，有一个少年却决定向他心爱的女孩告白。过去，那个女孩曾因为少年而失去生命，现在以人偶的存在继续活着，她的所有感情都被制作成了武器，所有的回忆都不过是模糊的记录，唯独留下的只有灵魂深处的些许感触——和那些由感情制作的武器的统括系统。

当大人们为了各自的目的夺走了少女并准备将她分解以取得武器时，少年决定不再原地踏步。他与支持他的伙伴们一起，将境界线另一端的少女拉了回来，并向全世界宣战——为了夺回少女全部的感情，为了将这些感情作为基础拯救世界，为了人们向着新天地迈进——“我们大家来比划比划吧。”少年如此说。这，便是『境界线』的开端。

『境界线』是作者川上稔名为“GENESIS



▲『终焉的年代记 -Ahead』第一卷封面，图上是作品女主角新装运切

系列”的作品，其承接上一部“AHEAD 系列”『终焉的年代记 -Ahead』(以下简称『年代记』)的故事，继续展开作者脑中庞大的世界。动画实际上由于制作上的种种妥协，使得原作中相当多的和前作联系的部分都被无奈的省略了。但若是和笔者一样，因为动画而起兴趣，看过『境界线』再回过头去看『年代记』，我们不难发现各种作者有意为之的联系。而这些联系和故事情节，都以一个个设定为基础才能呈现。以下笔者将以自己贫乏的理解力，来尝试为大家解析一下『境界线』世界观方面的主要设定。

世界：这个世界总体被称为“矛盾容许型空间”，这个空间中充满了名为“流体”的物质。流体是构成这个空间的基本要素，没有了流体那么一切物质都无法在这个空间里维持——甚至是空间本身都无法维持存在。而这一空间正是『年代记』中“全龙交涉”最终完成，世界被从毁灭边缘拯救回来后的结果——一个允许所有相互矛盾、冲突的物理、事相法则的世界。而前作中互为异世界的各个族群，也终于能在同一片天空、同一块大地上生活。

降落在这个地球上的所有种族，包括一般的人类，离开了流体就无法存在于世界之中，并且人们所拥有的一切技术几乎都是以利用流体为基础。因此，流体被量化和标准化，成为这个世界生存最重要的要素。一些种族可以无视高重力环境，另一些没有了氧气其实也无所谓——但一旦无法供给生物(甚至是没有生命的物体)存在所需要的最小量的流体，那么这个生物或物体就会立即从这个空间中消失。

拜气：让人类存在一小时所必要的流体，以数字来表示是 3600ATELL(ATELL，拜气最小单位，相当于人存在一秒所消耗的流体量)。拜气不仅用于自身的生存，还可通过消耗它来使用能力或技术。拜气分为内和外两种。内，即是指利用自身体内积蓄的拜气，一般是个人使用。外，是指通过人工的手段于自然界获取的流体，例如以流体炉或地脉炉精炼出的流体燃料便是此类。



“矛盾容许”这一概念在『年代记』中就已提出，『境界线』的世界便是其结果。流体于此在意义实际上等于RPG游戏中的生命值和魔力值。使用能力就要消耗拜气，生活也需要消耗拜气。甚至“极东人”还能将拜气作为价值交换媒介来使用。这个世界一统的资源实际上反映着前作“全龙交涉”的成果，也为本作“大家一起解决末世”的可能性打下了基础。

术式：动画中主要展示了以下几种：圣谱——基督教系统（包括英国新教、俄罗斯东正教等分支），借用圣者圣谱之力引发现象和效果，但无法使用圣谱以外的力量；神道——日本神、佛、阴阳合体产物，八百万众神随你挑选，遵守信奉契约并纳奉可获得力量和庇护，而且可以通过神的中介一定程度上使用其他神的力量或神道以外的术式系统，术者被称为神道奏者；魔术：使用术式并不拘束于某一系统或概念，是个人力量拥有更高的系统化，术者被称为巫师或魔女等，在圣谱国遭到迫害。

术式在前作就有存在，不过在本作的矛盾容许空间里普及化了。在『境界线』的生活中随处可见术式的使用，因此若以『龙与地下城』来分的话算是高魔世界吧（死语）。需要注意的是，虽然动画和小说对术式里“符咒纸张”的表现略有差异，但实际并非不一样。小说里所谓的符咒术纸实际上就是类似于虚拟表示框一类的东西，只是在那个世界里把它和普通的纸作为同一概念了——细想一下，动画里还真没出现什么我们一般概念上的“纸”，或许第二季一开始点藏公主抱托利前拿的那张“军事机密”能算上？术式在故事中的作用除了当作一些天马行空的状况做设定上的铺垫外，更主要的是对世界本身设定的支撑。对于『年代记』里就已经有端倪的符咒系统和言灵系统，在『境界线』里更是发扬光大，甚至于第二卷武藏书记涅申原靠着言灵和英国的莎士比亚来了场超级系机器人对战——顺便，这场战斗实际上还牵涉到了好几个前作就有的概念，这里暂时不表。



圣谱：回到地球的人们为了能重获力量回到天空，决定按照过去的历史原样再来一次，或许便能重新发展出失传的科技和技术。于是，人们以过去为蓝本，制作了自动提示历史走向的机关，那就是圣谱。为了防止少数人得知历史的发展方向而获得利益甚至破坏重演，人们还安装了情报隐藏术式，使历史只能阅读到当时时间点的百年后。制作完的圣谱分别被安放在各国和极东以供查询。管理这历史和实际上行使国际裁判机关职能的，是简称圣联的圣谱联合。圣联的职能主要是对按照圣谱进行的历史再现进行认知和裁判，以确保历史再现在总体流程上不出现重大偏差。

暂定支配：为了让“重奏战争”后各国分割支配神州（主人公所在之处）的现状能被“解释”，而使用了“暂定支配”这样的说辞和方式。各国依照地脉占据神州的土地，并将自己的国家和历史上的赫赫有名的关键词融合起来继续演进历史。原本的神州被称为极东，作为引发“重奏战争”的处罚被剥夺了诸多权利、施加了各种限制后，以终结日本战国的松平家（后来的德川家康和德川幕府）为对照继续演进历史。

简单来说，圣谱就是一本“如何重演地球过去历史来获得失传技术”的攻略本（大家可以想象一下一群人“大致按照史实路线”玩电







脑游戏『文明』……)。『境界线』中的人们相信依靠它便能重新获取力量和技术。只是，历史的重演并不是那么容易的。由于回归地球的人口本就不多(按照书中描写来看，就算重奏战争后两个世界的人口全部挤在神州，还是有很多因为人口不够而无法开发的无人区域)，所以为了避免过度破坏社会(人本来就不多，不能乱打仗让更多人死掉)，也为了加快重演的速度，于是采取“解释”这一手段制定发展路线。所谓极东也就是曾经的日本，极东被多方势力割据的现状也是日本中世纪之后就被世界各国瓜分占领的重现。

按照书中的说法来分析，解释其实就是“让一件事情被理解成过去历史的表现”的手段。原作中，三国时代的中国武将单挑、斗智、暗杀都被用麻将的方式来解决。航海的发展和行为被用在虚拟海洋上游弋的航空战舰来表现，连法国的重甲骑士都可以以武神来替代。而对过去人物的袭名、袭名者按照史实死亡的处理等等……都被归于“解释”的利用。当然，这也引发了一个问题，那就是：“现在的历史”能被多大程度上“解释”为“过去的哪一段历史”？本多正纯在教导院论战中的发言就提出了这样的担忧。不过也多亏了解释，人们可以在最大限度利用现有的、相对过去历史中来说先进和便利的技术，来加快历史再现的速度。

教导院：以学生为主体的机构。一方面是学生们学习知识的地方，另一方面又是各国管理政治经济军事的中枢机构。虽然也有教师，但教师仅限定于教导知识的工作，无权干涉其他世俗事务。世界最初的教导院是由极东的“帝”设立的天津乞神令教导院。

校则法：规定了教导院内部及各教导院之间各种事务的规章条款，包括了学生的权限和资格、各种政治经济军事事务的处理标准，以及对学生参与以上事务和历史再现方面的各种规定指引。

作为避免战争、政治等造成对整个社会过度影响而“解释”的产物，教导院本质上就是一国最高的权力机关，而校则法也就是实际上的国际法。二者最终的目的都是为历史再现而服务。不过由于从源头上说是极东的失误才导致二者的产生，所以由极东以外的国家主导修订的校则法对其有额外的限制。比如各国学生的年龄是无限制，但极东到了 18 岁就必须毕业，也就是失去了政治经济军事的决定权(可以加入暂定议会获得对政治决策建议和顾问的权力)。

从以上几个『境界线』的主要设定中我们不难看出，作者川上稔是牟足了劲为故事的发展铺下名为“设定”的基石。作为世界的时间轴在“都市系列”和“GENESIS 系列”之间承上启下的作品，该作必然会被人拿来和其他系列作比较。作者为了既让作品能被看出和前后的联系，又不至于被当成过去冷饭的简单再利用，于是从开始便做出各种看似专用但其实却暗含前后关联的设定。并且，他还在故事中依照情节发展自然而然的将这些设定一一带出，配合每一本开头的基本情报，让读者能较为轻松的在阅读中逐渐明白世界的全貌，而不是像其他一些作者那样一股脑的将设定和作品切离，需要专门的一本设定集来帮助理解作品(以上并无特指)。实际上，川上的设定都有其必然的作用：将各国和美德及大罪对应起来，给予了主角群周游世界的理由。创造了末世这一大背

horizon
on the Middle
of Nowhere
episode.05



景，提供了故事最终结局的走向：将过去的技术失传和历史再现结合，创造出了"用超现代科技过着中古时代生活"的朋克类世界。如果说有什么作品是设定彻底为剧情服务的话，那么川上稔的作品绝对要算站在前排。

但遗憾的是，一些习惯于从表面判断的人，将作者这种由浅入深又隐含联系的做法，不加思索就简单地误解为中二式的设定。这当然也是因为整个川上稔的作品系列过于庞大和慢热。每一卷又有能足以媲美字典的厚度（结果在各地出版的时候每一卷都不得不拆成上下数本来卖……），光从表面看的确比较难激起阅读欲望。

然而川上稔还是表现出了他惊人的创造力。不但是文字上的设定，连人设和机设的插图都亲自上阵。甚至在已经提供给了动画制作方厚厚一摞设定集后，还参与到分镜头设定和场景细节中。举个例子，第二季对决无敌舰队海战中，有西班牙侧的武神压制武藏时遭到魔女队拦截的镜头，这里其中一台武神放出对空飞弹的画面，就是源自川上的设想，然后由监督与其他制作人员完成。从效果看的确比原作的表述更具冲击力和震撼感。而这一切连带着川上担当了动画某一插入曲制作的事实，不由得让人们怀疑起：名为"川上稔"的这个存在，该不会其实是和"矢立肇"一样的吧？

无论如何，虽然被人误认为中二，虽然被人质疑是一个组织，川上稔的作品在笔者心中，始终是一部优秀的作品。而『境界线』，更是承上启下，集大成者。







Background and Story









个初听上去既烂俗又中二的剧情走向实在不像是能被 SUNRISE 相中做动画改编的料，而实际上川上稔也的确没想把自己投入心血的世界简单地做成量产品。

『年代记』所追求的是不融合的统一，是各世界在相互保持固有特色的情况下，在同一片天空下一起生活——其结果便是矛盾容许空间。『境界线』所面临的，是在同一片天空下，人为分开的人们各自不同的目的和欲望——其背景是矛盾容许的终结。

除了以上的主要联系，其他的小地方川上稔也见缝插针加了许多小细节。

八大龙王在两部作品里都出现过。『年代记』里是作为我方过去的英雄，『境界线』里却是手握公主失物的 BOSS 级敌人。2005 年 IAI（出云航空技研）开发出各种口味的怪奇饮料，极东这边也有 IZUMO（出云产业座）生产各种大规模杀伤性武器。那边围绕东京有八大地区，这边的武藏八舰就以这些地区命名。三河的宅邸防护交给了擅长战斗系的热田神社，IAI 开发部 2nd-G 归化的后裔里也有个爱唱演歌叫热田的剑神。『境界线』里有各种走狗走徒（Mouse）卖萌，『年代记』里一只貘就足以担此重任。黑藻兽和 4th-G 生物的亲属关系也许不太有人相信，但那论“打”算的、保留着自 2005 年起一贯毒舌风味的自动人形总是一脉相承的吧。全龙交涉部队有天然笨蛋夫妇出云觉和风见千里，三征西班牙有同样属性的立花宗茂和立花誾。还有 1st-G 的后裔在之后某卷会被人喊“烧”的半龙、过了那么多岁月操作方式依旧没怎么变的武神和机龙、虽然气氛完全不同但一样是树精的欧·玛丽和大树老师。三年梅组的 R 元服游戏讨论组和 UCAT 某种游戏的攻略王大城至……

而这其中最明显的，还是要归结到两位男主角身上，那就是——同样的变态！



▲『年代记』的男主角佐山御言

The Endless Horizon

地平线与年代记

The Endless Horizon ——过去与现在的境界线

The Boundary Line of Past and Present

上一节我们说『境界线』是一部承上启下的作品。不过由于都市系列的小说并没有被翻译或引进，也没有那么幸运被动画化，那么在这一部分我们就来看看它是怎么承上的——说一说『境界线』与『年代记』的关联。

先稍微声明一下，以下可能含有双重剧透，请各位读者自行选择是否要阅读。

『年代记』讲述的，是在 2005 年，也就是第二次世界大战结束 60 年后，一位名叫佐山御言的少年被告知自己所在的世界曾经和 10 个世界战斗过并且取得了胜利。作为胜利者的一员，他的祖父将与 10 个世界交涉并解决可能是即将来临的世界末日的责任和权力交给了他。少年在寻找过去、拯救现在和开拓未来中与同伴一起不断前进，并有了自己最重要的那个人的故事。

乍看起来和『境界线』还真有几分相似。都是一个少年突然要面对拯救世界的局面，而他也自觉或不自觉地与同伴一起踏上了这条荆棘之道，与不得不战斗的对手交锋、相识、相知——最后一起面对世界的末日。不过尽管这

没错，就是变态。佐山御言能无时不刻的用所有你能想得到的手段对新庄运切实施性骚扰。例如摸屁股钻裙子说色色的话这种都是小儿科了。一个人跑去寻找关于自己和世界过去重要线索的时候，带着最多的居然是自己心爱女人的海报！连睡袋上面都是印着新庄的图像还会烦恼应该印在内侧……这、这种人居然会被委以拯救世界的重任?

而武藏这边，光是托利“裸王”的称号大家就足有底线了吧。依托名为装傻实为打码的术式，这位“不可能男”几乎从第二季开始就一直裸到最后，中间唯一一次穿上衣服还穿错了（正纯同学请冷静）。而他当初对如何向赫莱森告白的最优先反应是——摸胸部！这样的人究竟为何会有如此的人望呢？笔者也只能和正纯一起发出无奈的感叹。

单就是这样看起来非常“超现实”的两个人，却从未被人质疑作为各自作品男主角的地位。

相对于两种不同的世界状况，两位主角的情况也不尽相同。佐山御言是个拥有极强能力的人，无论是体能、智慧、精神都是拥有足够解决问题的人，他也在故事中有着相适应的表现。而葵·托利在这方面继续完全相反，没有出色的运动力，没有敏捷的思维，大概只有精神力是同样坚韧不拔（非褒义）——但就是这样的“不可能”的人，却和佐山一样有大批同伴愿意追随。

佐山很完美，但他从不将自己的完美作为高人一等的筹码，他所有的，是无时不刻以全部身心来面对一切而换来的尊敬。托利承认自己的不可能，但同时承认所有人的可能，将自己的全身心都无怨无悔的交付于他人，因此得



到的，是所有人认真的支持和帮助。这两个男主角就好像一面镜子，照出完美与无力的两面。却又同时折射出一个人最重要的品格之一——承认自己的所有，也承认他人的所有。你与我或许真是平行的两条线，但在境界线彼端的新世界，我们一定有着同样值得珍重的东西。

与他们相对的女主角也存在的类似的对应和正反。新庄运切失去了过去,但一直努力寻找；赫莱森除了过去还失去了感情、失去了除却灵魂的一切，却被逐渐填满。她们都是苦难却又幸福的，同时她们也都选择和身边的人一起面对过去、现在和未来的一切。

不知道同时看过两作的人，在看到动画两季各自的终盘时，武藏全员的那声声“Jud！”的时候，会不会想起UCAT的那一句句



“Tes！”？

作为众人之王的托利拥有为他人传输力量的能力，但是若感到悲伤就会死亡。同伴和旗下民众，为了公主，将自己的不可能全部交付于王，从王那里接受可能的力量，他们理所当然的啃噬着王，又理所当然的支持着王——因为心中敬仰，因为心中愧疚，因为心中怜惜。那个承认自己是笨蛋的王，在否定着自己的同时却义无反顾地支持，承认着他们，他们怎可能不答应他的请求，怎可能忍心让他和公主悲伤？那一声声的“Jud”，正是负罪之人，依仗着笨蛋而做出呐喊：“因为这里有个笨蛋，所以我们才‘有可能’做到——那么，就为了笨蛋做到自己的极限吧！”

对面那些圣谱国度的人，说着“Tes”，履









行着圣契，遵照着既定的轨迹兴盛、衰落。就连试图稍微蒙混过关“解释”一下都会被“制衡”掉，因此他们也只能继续背负着历史的卷轴前进。他们咆哮着“Tes，正因如此我们只能遵守这圣谱，为了既定的光荣和衰落，向着能自由反抗的你们战斗！”

双方在各自的平行线上，向着境界线此岸的对方呐喊。

而这 Jud 和 Tes——分别由负罪者和无罪之人使用的，等同于“YES”的应答词，也是『境界线』和『年代记』这两作联系的重要纽带。

过去，拯救世界的 UCAT，追随着全龙交涉部队的首领佐山御言及其他有着共同理想的前后辈们，不知道过去却背负着罪孽，甘愿成为恶徒而被称为罪人。罪人们定下了拯救自己也是拯救他人的契约（Testament），那便是“Tes.”的由来。而身为其他各 G 世界的复仇者，“军队”自封为审判者，为了审判这个 Low-G 和身为恶徒的 UCAT，他们的口号便是“审判（Judgment）”，即“Jud.”。而两者的本质却与自己口号、行动及理念有所偏差。追求审判一切的“军队”希望的不只是复仇更是征服和消灭这个世界，背负罪人之契的 UCAT 却想拯救包括自己在内的所有世界。

现在，极东身为破坏世界的罪人说着“Jud”，遭受世界的审判却努力拯救一切；同样想要拯救这个世界的各国说着“Tes”，却只能依照圣谱之契袭击武藏——既是对调又是相似。每一方都有自己言不由衷之处，却又都在相互对抗的同时理解着对方的一切——所以是平行线，但也终究会在某一处相会。

这么多的联系点，要说『境界线』和『年代记』是一个世界观的作品总没问题了吧？

但光有联系，只能是延续。『境界线』并不满足于此，从川上稔单独将其作为一个系列便足以看出其地位。

譬如女主角身上的矛盾特性，在『年代记』中的新庄运切主要体现在前期对自身性别的不确定（Yooo~）和后期对自身所处地位的认知。这一点并未被『境界线』的赫莱森继承，而是转移到了正纯的身上。不过相对于到故事中盘近后期才解决了这一矛盾的新庄，正纯在第一卷就藉由托利（和教皇）抛开了这一烦恼。而女主角赫莱森，实际上更接近于前作中的美影。





同样是自动人偶，同样为了向人类化而前进。不同的是，美影的进化是自发的，尽管有所波折（故事前期的停止进化也是源于其自身的意识），但总的来说是她自己“为了能帮助飞场龙司，为了能和他一起努力生活”的意愿下自发的行为。可赫莱森的出发点不同，失去了作为人的身体、记忆和感情，只有灵魂留在了自动人形的体内，她的进化是被动式的。这是因为她所保有的记忆只是成为自动人形后的事情，在失去感情的她看来，“过去”只是没有实感的记录。相对于『年代记』的时间主题，『境界线』更侧重的是感情的主题——前者是对过去的发现和承认、对现在的处置和对抗、对未来的承诺和准备；后者是对失去感情的追回、对已有感情的保护、对将有感情的期盼。围绕着这些看似个人化的主题，世界被漩涡卷起，每个人，每个势力都粉墨登场，将这些主题和世界的命运缠绕在一起。

在『年代记』中，虽然也有对于其他势力的描写，但由于各自默认处于对立的状态，因此对抗是主题。不过对抗的方式却是五花八门，从最常见的武力镇压到嘴炮说得，到猜字解谜、兑现承诺，翻盘逆转再翻盘，你有概念兵器我能让机器人说谎。真可谓无奇不有。而『境界线』中，作者似乎是过足了怪奇路线的瘾，开始涉猎好莱坞大片模式。剧中虽然有非常精彩的论战和斗智，但最好看的还是各种武力对决。从朱雀白虎的武神对决到李尔王和道满的超级机器人大战。从拯救公主的集团闪电战到无敌舰队海战的战舰空翻。川上稔彻彻底底的放开了手脚写大场面，而这些场面的设计和在其作业强度下的文字铺陈速度也再一次加重了人们对“川上其实是是个组织”的疑惑。不过不管怎样，正是『境界线』中各种畅快淋漓的大动作场面，才使得其能被SUNRISE动画化。

那么『年代记』呢？

20XX年4月1日动画化预定，由佐山御言领衔UCAT制作。不容错过的末世题材巨制！



教导院捏他帐 The Endless Horizon ——捏他与正经的境界线

在本文的最后，让我们放下一切关于世界的分析，对于作者其实是一群中二的猜想，放下对变态男主角魅力的思考。一起来细细品味『境界线』作为一部轻小说，所拥有的欢乐愉快的部分。那就是比起某青蛙军曹或外星邪神、甚至是著名的新房监督来也不逊色的各种捏他和考据！（前注：一般人名、地名之类的捏他因为大部分都在动画字幕或小说汉化版里有解释了，因此这里只取一些比较冷门和容易忽略的地方。）

第一卷彩页，武藏通神主页：下面的链接部分几乎全是对书中人物的吐槽，而最底下居然有“圣诞节讨伐队”和“情人节反对联盟”这样诡异的组织……死死团和FFF团就算在异世界的未来也很活跃嘛。

贫从士：动画声优是大桥步夕。过去最知名的角色是『强袭魔女』里的艾拉尤蒂南塔。在故事里是靠着预知魔法从未被异形击中过一次的闪避王（唯一被打中一次是第二季和桑尼亚合体攻击放闪光那次）。本作中却经常（穿着从士机动铠）被打中。另外，水准依旧是贫。顺便这位是个零食爱好者，每次轮到她做副音轨的时候都少不了各种吃东西的声音，真是辛苦大桥小姐了。

眼镜书记：第二季再次面对莎士比亚的时候可是单手打字应战的，虽然是为了防止麦克白出来捣乱……

狙击巫女：作者的亲女儿，川上推特的头像就是她（据说还是自己画的）。喜美的被害



者，动画第二季省略了她没注意广播开着就对对方说“快点洗洗睡了吧，喜美！我会带你回去的！”这段真是可惜。

双嬢／黑白魔女：设计上是RPG风格，成濑为了避免造型雷同所以按照白魔女－白魔术－治愈－护士服这样设计了，另外因为动画制作组成员的缘故，凡是重要的出场（百合的意味）非常赞。某种意义上是动画制作组的亲女儿。

男装副会长：主要说下第二季ED，当然不是一群人刷“纯哥好帅”的那里。是更后面，Q版的众人跳舞的那段。有好事者发现违和感后把播放速度调慢，发现其他人都没什么异常只有正纯边跳舞边出汗，最后摆出“闪亮”的姿势时候还顿了一拍才跟上。正纯你过去因为契约的关系老是饿肚子而且缺乏运动，连动画都给演出来了啊（或者说，可怕的制作组）。还有，第三卷彩页有一个她的微博图，虽然那里面正纯只关注浅间（因为契约之恩和苦劳人同盟），但关注正纯的人不少——而且，这里面居然有教皇！果然在第一卷的说教是故意的么。

银狼：纳特·弥托黛拉除了名字外最出名的就是忠犬属性和贫乳回避了（笑）。她的神格武装银锁和圣斗士里的星云锁链非常相像，而且还自带智能（宝石部分），能做出各种形状来卖萌。另外，她的母亲是人狼女王，超巨乳持有者……可怜的纳特，但我是喜欢稀有价值的啊！（被揍飞）

贤姐：喜美在第二季动画的最后和纳特及浅间有组成一个乐队，名字叫“きみとあさまで”。乍看上去是三人名字假名的组合，其实直译过来是“和你一起等待天明”……另外双嬢也有个乐队，叫“愛繕”（あいぜん），不看汉字直译的话是“爱染”：佛教语，指“本来洁净的本性为外界情欲所感染”。

二代：头发后面的发饰是蜻蜓样子，另外动画第二季有省略掉她用天然发言击沉试图阻止托利用王赐剑跳钢管舞的英国学生。发言如下：“像这样子坐在椅子上的话，为什么路过的男性们都会向夹衣的内侧‘唰——’地投去视线一瞬间呢？明明就是平时常见的内衬下侧而已。为什么你们这帮臭小子，只是多了件夹衣就对这种东西看得这么起劲？”虽然是借着酒精，但这样击碎少男脆弱神经的话还真是凶猛啊。

千本樱：如名所示，英国的F·沃辛纳姆使用的武器就是由许多小短剑组成的巨型刃器。凭借自动人形的重力控制能力，其使用方式可以组合也可散开，某种意义上和高达系列的浮游炮或FANG（高达OO里的浮游类兵器）类似。另外，操纵短剑时呼喊的“Gundog”就是猎犬和伴随猎狗的意思，但用日文读起来很像是“Gando”（北欧系的诅咒魔法，『FATE』系列中有出场）。而沃辛纳姆本人因为造型的缘故被人以“助手”来称呼。捏他源自『命运石之门』里的牧濑红莉栖。

教谱：Tsirhc其实就是把Christ倒过来，ムラサイ其实就是穆斯林，P.A.Oda就是信奉这个的奥斯曼帝国＋织田。

四天王的第五人：织田五大顶因为第四的佐佐木是两人组（佐佐木＋小松，二人都是幽灵，第二卷出场）所以被叫做六天魔军。八大龙王拿的大罪武装其实还有第九件嫉妒。三个火枪手因为缺了第四人所以武神是赶工完成的……这种和“明明是四大天王却有五个人”一样的老梗屡见不鲜。另外，几乎所有的这种数字相关的组合在『年代记』里都能找到原型。

全龙：前作就有的概念，不过全龙交涉可真的是和龙或等同于龙的怪物对抗。『境界线』里的全龙仅仅指代嫉妒最原始的含义，即包含有一切的大罪的全罪。

游戏速度：历史再现的速度不是一贯而终的，因为多少还是保有一定的技术，因此公元前10000到1000年以100倍速进行，前1000到公元元年是10倍速。大致想象成『文明』游戏花10个回合从史前进步到奴隶制和封建制的交界便是了。果然所谓的“历史再现”不过是从上到下大家一起玩『文明』。

死人：不要以为『境界线』真的不死人。学生对抗也是会有死伤的，譬如三征西班牙对P.A.Oda和法国的战争再现就死了很多人。不过不是所有的人死了就真的一了百了，这个世界还有动死体（僵尸，没什么自我意志）、动白骨（骷髅人，不少有自我意识）、幽灵（保有全部记忆和意识，身体全部或一部分模糊透明）等等。而且动白骨和幽灵还能正常生活工作结婚甚至袭名……矛盾容许真是个好东西呢。

R元服：18X游戏，游戏名称里各种明显的捏他就不提了。这里只是提醒一下，那些游戏的名称和内容与『年代记』里IAI开发的同类产品异常相似……历史绕了一圈还是回到了原点呢。

作者狂热：每次动画播放的时候，川上稔都会准时收看所有台并且在推特上发现场转播。而且一面发实况还一面和制作组的众人比如监督小野学搅基。如果实况只是写动画的场面也就算了，他还喜欢乘机抖各种幕后消息。这样的作者居然能保持如此高的写作效率还带着一起做动画。川上果然是……（被人拖下去）

金·发·巨·乳：虽然不一定是女主角，川上稔但每部作品都必然有一个代表性的金发巨乳角色，大家可以参考小说的插图本文中都市系列的各卷封面。

歌词：第一季的OP中有“新世界で人は未来を美酒のように”（在新世界人们将未来当做美酒一样）这样一句，而在『年代记』中期佐山就说过类似含义的一句话。另外，前面提到的川上稔参与制作的音乐是角色歌『演目披露（ザ·レパートリー）』系列。



未定 The Endless Horizon ——希望与期待的境界线

The Boundary Line of Hopes and Expectations

但愿动画能出来第三季，但愿台版『年代记』小说最终卷快点出来，但愿……有太多太多的但愿，不过最期望的，还是希望生活能过的好一点，大家都能幸福一点——这样自己也能幸福一点吧?

川上世界的人们，一定也是抱着这样的想法，背负着什么前进、向着什么呐喊的。

在终焉之前,人们相互斗争但最终团结。在境界线上,人们向往着相互理解的地平线。

所以，在这和世界末日完全没有什么关系的 2012 年，我们是不是更加应该善待自己和他人，过的更轻松一些呢?

永不终焉的境界线上，只有你我相交的那一片新天地。伸出手，握住彼方，无论是过去的年代还是未来的地平线，都一定能到达。▲



曾有惊人时 望君步步前

The exploration of galgame brand AXL

——详谈美少女游戏品牌 AXL

■文/游龙 ■责编/如月千华、jedi ■美编/ASKI

Introduction

与 Leaf、KEY、TYPE-MOON 这些品牌相比，AXL 绝对谈不上著名，但是就像很多其他 Gal Game 品牌一样，AXL 在日本的 Gal Game 界有着自己的一席之地。稳定可以说是这个品牌最大的特色，从 2006 年成立以来，AXL 的作品无论是作画、音乐还是故事风格、声优选择乃至发售后所获得的评价几乎都在某一个水平线上下徘徊。虽然从某种方面来说，这并不是一件好事，但是从另一方面来讲，这样的 AXL 也拥有着自己固有的粉丝群体。今天我们就来详细介绍一下这家步步为营逐渐成熟壮大的厂商。

Brand profile and staff

公司概况与主创介绍

AXL 属于有限公司 Over 旗下的游戏品牌，最初的名字叫做 Studio Miris Pellet。虽然这个名字来源于 Over 旗下的另一个现已不存在的游戏品牌 Studio Miris，但是 Studio Miris Pellet 和 Studio Miris 其实是制作人员完全不同的两个品牌了。为了让玩家能够更好地区分这两个游戏品牌，同时，也为了表明这两个品牌在制作方向和理念上的不同，Studio Miris Pellet 改名为 AXL，而 2005 年的作品『Tutorial Summer（チュートリアルサマー）』也成为了 Studio Miris Pellet 的绝唱。关于这部作品的相关介绍现在还可以在 AXL 的官方主页上找到，因此在本文中，也将其视作 AXL 的作品。

关于 AXL 这个名字的由来，在 2010 年 4 月号的『月刊 megastore』上曾有提及。AXL 在日语中，与 accel 的发音相同，意为“加速”。这表达了这个品牌的目标——就算是很小的一步，也要不断向前。

整体上来说，AXL 的作品虽然题材多样，但是故事的世界观一般都比较简单，没有复杂的设定。主要人物通常都属于同一个固定的团体，大多数的事件都在团体成员间发生。故事比较轻松愉快，不常出现令人感到纠结或者让人觉得悲伤的剧情。穿插其间的各种小捏他也很好地放松了玩家的心情。虽然所有女主角能够保证都有好结局，但每作也都会设置数量不等的不完美结局或者坏结局。总的来说，玩 AXL 的作品不需要怎么动脑子，但是可以玩得很尽兴。大多数作品的长度相对比较短，从定位上来说属于小品级。

AXL 最为核心的制作人员一共有三人：负责原画的瀬之本久史以及负责剧本长谷川蓝、北側寒囲。

AXL 的标志

sign of AXL

首先，我们说说原画瀬之本久史，他可以说是 AXL 的标志，因为他负责了 AXL 所有作品的原画（包括『Tutorial Summer』），成为了这个品牌不可分割的一部分。瀬之本最早并不是就职于 Over 的。他出道于有限公司 Artemis 旗下的品牌 Witch。不过，这个品牌在 2005 年停止了活动，瀬之本也在当年来到了 Over，加入了当时的 Studio Miris Pellet。他的画作带有很强烈的个人风格，在众多 GalGame 的原画师中可谓独树一帜。其所绘制的角色，眼睛在脸上所占的比例比一般的画师要大一些，眼睛中的高光部分相对比较少，和现下主流的画风相比，差别比较大。在负责 AXL 原画的这几年中，瀬







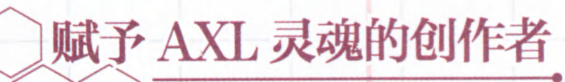
之本的画风一直都有细微的变化，但是主要的特点没有改变。近几年，他也在试着向主流画风靠近，加之上色方式的改变，近期作品中濑之本久史所绘制的 CG 个人风格已经没有像以前那么强烈了。

AXL 的每部作品发售之前，濑之本都会绘制倒计时小漫画刊载在 AXL 的主页上。这些小漫画通称为“嘘粗筋”，意思是假的作品介绍，也就是使用游戏人物描绘一些作品中所不会出现的情节。这一小漫画已经成为了 AXL 的一种传统，其中一部分收录在了濑之本久史的个人画集之中。

除了在 AXL 的工作之外，濑之本还经常参加同人活动。他所属的同人社团名为 Million－Bank（みりおんばんく）。由于他本人颇为喜欢『旋风管家』中的会长·桂雏菊，因此在他所发售过的同人本中，桂雏菊本是最多的。不过，由于他画风的关系，第一次看的人可能会很难将他所画的那个女孩和桂雏菊联系起来。







赋予 AXL 灵魂的创作者

core member

如果说濑之本久史赋予了 AXL 以形，那么北侧寒围和长谷川蓝就是赋予 AXL 以神的两个人。从『Tutorial Summer』开始，两人轮流负责 AXL 的游戏剧本。两个人所写出的剧本风格在早期差别比较大，后期开始逐渐趋向统一，从而形成了 AXL 所固有的剧本风格。

北侧寒围与 AXL 合作的较早，履历上来看他也比长谷川蓝要辉煌得多。除了写作 Gal Game 的剧本，他还曾经以小说家的身份为 age 社写了 Muv-Luv 系列的小说版。不过，北侧最早负责的两部作品质量都不太令人满意。『Tutorial Summer』中，男主角在共通线里就收割了四个女主角的处女，在 AXL 所有的作品中都可谓是前无古人后无来者的。『听见你的声音（キミの声がきこえる）』里，那一场场纠结的三角恋在之后 AXL 的作品中也是难觅踪影。

随着 2007 年『恋爱少女与守护之盾（恋する乙女と守護の楯）』大获成功，AXL 也确定了自己的剧本风格。在此之后，北侧笔下的故事也出现了比较大的改变。2008 年的『Princess Frontier』可以说是他的翻身之作，塑造的男主角琉·多纳尔贝因一扫前两作男主角废柴的表现，显得颇为神勇。作为骑士他战恶龙、抢公主的表现也显得非常爷们。之后的几作虽然评价很难企及『Princess Frontier』的高度，但基本上来说，比起『Tutorial Summer』和『听见你的声音』，都要好上很多。

虽然在维基百科中，北侧寒围被定义成一位喜欢以日本乡村为舞台来写作作品的剧本家，但实际上他所写的作品题材颇为多样。除却乡村爱情故事之外，幻想题材、校园题材以及科幻题材都曾经尝试过。在处理个人线的时候，北侧喜欢采取三段式的处理方式。即前半段男女主角确定关系，中间两人打情骂俏，后半段进入中心剧情，整体故事脉络比较清晰。北侧对于爱情的着墨相对来说比长谷川蓝要多，一些小地方的文笔也比长谷川蓝要出色。

不过，北侧寒围的写作风格也让他的作品有很多比较明显的缺点。故事虽然注重主线脉络，但他的作品常常会给人一种前后脱节的感觉。有不少故事都缺少必要的铺垫或伏笔，感







觉突兀。在小细节上的处理虽然是他的优势，但也许是过分注重小细节的关系，他的剧本有时候给人一种缺乏连贯性的感觉，显得有些支离破碎，缺少中心。而且，在不断堆积一个个小段落的过程中，故事的长度也逐渐增加，部分作品显得冗长。此外，北侧笔下的男主角相对来说显得优柔寡断些，尤其是在前期，可以说北侧寒围前期作品中所出现的三角恋、多角恋、修罗场等都是由于男主角的性格使然。后期其笔下的男主角性格渐渐变得果断，但是与长谷川蓝笔下的男主角比起来多少还是有些差距。这也能够算作是一种特色了吧。

长谷川蓝是另一位负责AXL剧本的剧本作家，他和北侧同属于剧本制作团队さるさる。长谷川对于AXL的重要程度显然是不言而喻的，他不仅写作了该品牌改名AXL之后的第一部作品『向阳处（ひだまり）』，而且还是AXL成名作『恋爱少女与守护之盾』的剧本作家。相较于北侧前后变化比较大的写作风格，长谷川蓝相对来说起伏比较小。他笔下的男主角基本清一色都是做事干脆、为人果敢的好男儿，其中不乏一些特殊身份者，如拥有灵视的人、职业保镖、军事学校的学生等等。由于这些男主角的存在，长谷川的故事里永远都少不了战斗场景。紧张刺激的战斗场面，也是他颇为擅长描写的内容。

长谷川喜欢将故事的中心事件与其他小故事穿插起来写，在故事节奏的把握上要比北侧寒围好很多。尤其是在『恋爱少女与守护之盾』中，这一点做得尤为出色。他笔下的作品大多中心突出，如『向阳处』以鬼故事为主，『恋爱少女与守护之盾』则重点讲述护卫。这一点做得比较差的是『Like a Butler』，虽说平民与上层社会的冲突是故事的重点所在，但没有其他几作表现的那么明显，本作给人的感觉也相对一般。

从故事背景来看，长谷川比较偏爱于描写上层社会，他目前负责的四部AXL的作品中，有三部作品都和上层社会密不可分。而剩下的一部『向阳处』里，也有三位大小姐属性的女主角，其对这一类剧情和角色的喜爱可见一斑。

长谷川的缺点主要在于其对于恋爱故事的描写，由于男主角相对比较果敢，因此他笔下的恋爱故事一般不会拖泥带水。但问题是，有的时候这种处理方式显得过于干脆，使得两人感情的发生缺少足够的铺垫，会给人一种过分唐突的感觉。此外，从文笔上来说，长谷川也稍逊一筹。

总的来说，北侧寒围和长谷川蓝各自有各自的写作风格，也各有各的优点和缺点，很难去定义孰优孰劣。正是在这两个人的共同努力下，AXL才获得了现在的成就。

声优和歌手方面的明星阵容

Cast and singer

除了以上提到的三位，还有两个人也与AXL密不可分，那就是长期为AXL作品配音的两位声优，青山由佳利和松田理沙。在AXL成立五周年时，曾经票选过从初代作品开始到『喧嚣交流会（かしましコミュニケーション）』为止每部作品中最受欢迎的角色，获此殊荣的全都是由这两人配音的角色。由此可见，这两位声优在AXL玩家群体心中所占的分量。

两人中，青山由佳利与AXL的合作时间最长，从Studio Miris Pellet时代开始，就参与了角色的配音工作。到目前为止，青山由佳利所配音的角色全都是女主角，这种待遇是其他参与AXL配音的声优所没有的。

在AXL的作品中，青山由佳利所配的角色大多数都能够归类到傲娇的行列之中，这也使得她的发挥受到了很大的限制。在AXL的作品中，青山由佳利基本是在用同一种声线演绎着所有作品里的角色。虽然青山由佳利很难算得上是声线多变的声优，但是从她在『认真的和我恋爱吧！！』这部作品中的表现来看，她的声线不该如此缺乏变化，可以说是所饰演的角色类型限制了她在AXL各作品中的表现。

松田理沙参与AXL作品的配音比青山由佳利要晚一些，但是她和青山由佳利一样，从参与的第一部作品开始，就没有再缺席过之后AXL的任何一部作品。目前为止，松田理沙参与的作品里，她只有一部作品是作为配角的声优参与的，其余的全都是主角。

松田理沙总体上来说，都是在负责一些性格相对内敛含蓄的角色，但也有过几次例外，其中最为著名的就是『恋爱少女与守护之盾』中的真田设子一角。由于剧情需要，这个角色在前后性格上存在变化。在处理这种刚柔之间



的变化时，松田理沙表现出了不俗的实力。

除了这两位御用声优，包括北都南、风音、一色光等知名声优都多次参与过 AXL 作品的配音。可以说，在声优阵容上，AXL 星光熠熠。不仅如此，从『Tutorial Summer』开始，AXL 的作品就是除了男主角以外全语音。即使是没有立绘的角色，只要有台词就有语音。最夸张的一次是在『Princess Frontier』中，连里面的一头马都找来了声优配音。在语音这一方面，AXL 可谓做到了极致。

在歌曲方面，AXL 也从不马虎。AXL 每部作品的片头曲、片尾曲，都有知名歌手压阵。茶太、片雾烈火和霜月遥这三位同人界的知名歌姬都是 AXL 作品的常客。除了她们，真理绘、Rita、iyuna 等也经常为 AXL 的作品献唱。从『听见你的声音』开始，AXL 根据角色的不同写作不同的片尾曲，有时候是一个角色一首，有时候是几个角色共用一首。与其他采取这一方式的公司所不同的是，AXL 的这些片尾曲并不是由负责该角色配音的声优来演唱的，而是请来了上文中提到的那些歌手来负责演唱，从而保证了歌曲的整体质量。

AXL 的系统以及其他

unique system of AXL

此外，AXL 非常重视用户体验，其作品所使用的游戏引擎有很多人性化的设定。从最早的『Tutorial Summer』开始，AXL 的作品就采用了章节跳跃系统。相比一般的快进，章节跳跃由于是一段一段跳过的，因此极大地提高了一周目以后的攻略速度。从『听见你的声音开始』，作品开始搭载快速存档功能和回到上一个选项的功能。这两个非常实用的功能在 AXL 之后的作品中也得到了保留。其次，在这部作品中，游戏的回看画面得到了改进，采用了滚动条式的表现方式，文字也比前作大了不少。

AXL 是比较早开始使用宽屏模式的游戏品牌，2010 年的『喧嚣交流会（かしましコミュニケーション）』中第一次出现了宽屏设置。不过，当时最大的分辨率只能达到 1024x576。在第二年的新作『心爱对象的守护方法（愛しい対象の護り方）』中，分辨率被调整到了 1280x720，并开始搭载可以跳回到过去任意一句台词的功能。

白玉微瑕的是，AXL 的作品演出效果都比较差。这不仅仅体现各种画面效果过于简单，更重要的是，AXL 对 CG 出现时机的安排、差分数量以及一些细节部分的处理都差强人意。这一点也许是 AXL 在今后需要去着重改进的地方。

从 2005 年『Tutorial Summer』发售开始算起，AXL 已经走过了 7 年多的时光。即使从使用 AXL 这一名称的第一部作品『向阳处』发售的时间开始算起，也已经 6 年有余。这段时间说长不长，说短也不短。而在这期间，包括『Tutorial Summer』在内，这一品牌已经贡献了 9 部作品。接下来的时间，就让我们一部一部来了解一下这些作品吧。



The early phase of AXL

前 AXL 时代——『Tutorial Summer』

游戏名称：チュートリアルサマー（Tutorial Summer）
公司：Studio Miris Pellet
原画：瀬之本久史
剧本：北側寒囲
音乐：金子剛（きんさん），PELVISMUSIC inc.
发售日：2005 年 10 月 28 日

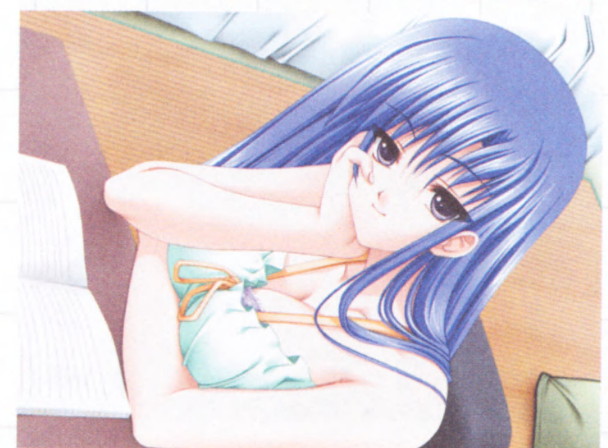
2005 年『Tutorial Summer』（チュートリアルサマー）是 AXL 改名前唯一的一部作品，讲述了贫穷的大学生日向一平在暑假受自己的导师濑户文旦教授的邀请，来到教授的孙女家，为他的三个孙女辅导功课的故事。原本以为可以一显身手的一平却发现事情远没自己想象的那么简单——三姐妹的父亲常年不在家、母亲早逝，因此这家实际只有三个未成年的少女居住。而三姐妹中，长女早香成绩出众，幺女柚子更是小小年纪已经拥有了博士的头衔，可以说除了次女小夏之外，这个家并不需要家教。为此，长女早香已经不只一次驱逐了她们爷爷指派来的家教。何况，一平还是一名男性，因此刚踏入濑户家，就收到了早香的逐客令。

之后，历经了一番波折，一平总算是保住了家教的工作。此时，一平的学姐，同样是濑户教授学生的叶月凉帆因为要在附近进行研究工作也住进了濑户家。于是，一场喧闹的恋爱喜剧就此上演。

正如上文所谈及过的那样，本作不同于 AXL 其他的作品，男主角日向一平在共通线里就将四位女主角的处女一一收割。在完成所有女主角的结局之后，还有一个作为杀必死的后宫结局存在。虽然个人线试图加入一些比较严肃的剧情来让这部作品看上去像是普通的 Gal Game，但本质上来说，这还是一部以服务玩家为主的作品。不过作为开山之作，共通线里一些描写颇有后来 AXL 轻快日常的影子，个人线的剧情也算写得有模有样。加之整个剧本本来就比较短，虽然很难谈得上剧情有多好，但是至少不会让人感到不快。









The beginning of AXL

AXL的开端
——『向阳处』与『听见你的声音』

游戏名称：ひだまり（向阳处）
公司：AXL
原画：瀬之本久史
剧本：長谷川藍
音乐：金子剛（きんさん），PELVISMUSIC inc.
发售日：2006 年 5 月 26 日

2006 年 5 月，『向阳处』（ひだまり）发售。这是以 AXL 名义发售的第一部作品，也是长谷川蓝所负责的第一部 AXL 作品。这部作品略带有一些恐怖情节，主角门松浩平是一个能够看到幽灵的高中男生。在父母去世之后，他负责管理着自家的公寓“和平庄”。但是，不知什么原因，和平庄里的住户不断搬走，到最后只剩下了浩平和青梅竹马的同班女生早乙女遥。就在浩平为了生计发愁的时候，他遇到了转校而来的大小姐大宗路有希以及她的贴身女仆如月亚佳莉。浩平发现这个大小姐的身后竟然跟着两个幽灵……

虽然充斥着幽灵之类的东西，但是故事的前半段其实并不是非常恐怖。跟在有希身后的两个幽灵都不是什么恶灵，而是有希早逝的姐姐大宗路沙希和视有希为竞争对手的大小姐桧林弥生。不仅如此，弥生其实根本就没有死，只是由于意外而灵魂出窍，附在了有希身上。随着故事的发展，她会回到自己的身体里，并再一次来到和平庄。围绕着这些角色，在和平庄发生了很多有趣的事情。





真正让人感到恐怖的，是故事的后半段。随着剧情的深入，各种灵异现象开始在和平庄出现，而这些都与存在于和平庄的两头恶灵有关。根据路线的不同，出现的恶灵数量以及恶灵的目的都多多少少有些差别，不过，在不少路线中，都有人鬼大战的桥段。而且，一旦在选择选项时选择不当，就会出现的 Bad End。不同于之后 AXL 的作品，这些 Bad End 大都伴随着比较恐怖的剧情，最糟糕的情况，甚至整个和平庄的人都会被恶灵杀得一干二净。这种全灭的结局可以说在 AXL 的历史上是很少见的。不过，本作在 Bad End 后会有一个小剧场来帮助玩家了解自己到底在哪个选项上做错了选择，而这一设计在 AXL 之后的作品中再也没有出现。



由于剧本作家不同，『向阳处』和『Tutorial Summer』在剧情上有着很大的差异。但是，在一些小地方，还是能够发现类似于『Tutorial Summer』那种杀必死的影子。故事里，为了让弥生离开有希的身体，浩平不得已夺走了有希的处女；在进入个人线之前，女主角们在恶灵的控制下，也会做出一些诱惑浩平的工口行为。这些在 AXL 后期的作品中都是没有的。





此外，本作还第一次通过标题画面来帮助玩家了解自己的攻略进度。当玩家第一次打通游戏作品时，标题画面会从初始画面转变成全体角色图的未上色底稿，并且为已经打通的女主角上一层底色。当完成该女主角的全部结局后，图中这位女主角的部分就会全部上色完成。在完成所有女主角的所有结局之后，全体角色图就彻底完成了。这个特色，在之后的作品中得到了保留。







游戏名称：キミの声がきこえる（听见你的声音）
公司：AXL
原画：瀬之本久史
剧本：北側寒囲
音乐：Barbarian On The Groove，久坂真生 (StudioMAO)
发售日：2006 年 12 月 1 日

就在『向阳处』发售后半年，2006 年的 12 月，AXL 的第二部作品『听见你的声音（キミの声がきこえる）』就推出了。故事再次回归日常生活，讲述了高考落榜生饭塚直也的故事。落榜的直也在父亲的“胁迫”之下，进入补习班复读。就在直也以为自己将来的一年时光都将投入在补习班中时，父亲又发来了新的“指示”。原来，饭塚家在乡下的远房亲戚南野家所经营的旅店遇到了困难，父亲希望直也能去帮忙。由于小时候受过南野家不少照顾，直也便开始了半工半读、奔波两地的生活。

本作的女主角只有三个人，分别是直也的高中同学、和他一起在补习班复读的敷岛樱；南野家的女儿、直也的青梅竹马南野泉；直也的继母所带来的义妹，饭塚美由纪。在 AXL 历代作品中，本作的女主角数量是最少的。但是，本作第一次出现了女配角的概念。她们和女主角一样可以攻略，有各自的结局。但是，与女主角不同的是，她们的个人线比较短，工口场景也相对较少，一般是作为女主角个人线的辅助路线出现的。在 AXL 之后的作品中，类似情况的女配角也多次出现。

本作中女配角一共有四人，分别是补习班的前辈桐谷樱花、直也的初恋情人久我岛美玲、南野泉的继母南野空子和在南野旅馆打工的打工妹日比谷富音。与后来的女配角们不同的是，要进入女配角路线，必须先和相应的女主角交往。本作中的女配角结局更多像是一种带有安慰性质的 Normal End，而后来作品的女配角结局却大都是 Good End。

本作的路线安排相当复杂。由于直也既要在都市里学习，同时还要去乡下帮忙，因此，通过选项的选择，不仅会决定故事的女主角，还会决定后续故事发展的主舞台（都市或者乡下）。根据主舞台与女主角的不同组合方式，故事会出现近距离恋爱和远距离恋爱两种情况。因为在共通线里，樱和泉就被设置为都喜欢直也，因此一旦发生远距离恋爱，女方就会怀疑男方是否和近在咫尺的另一位女主角之间有出轨之事。即使是近距离恋爱，也经常会出现女配角插足两人的恋爱，最终演变成修罗场的情况。

可以说，这部作品的核心就是以三角恋爱。而男主角直也的行事作风可以说是一切不快的根源所在。在故事的共通线中，直也在中盘阶段就知道樱和泉都对他有好感，但是他却迟迟无法做出选择。之后的个人线中，很多纠结的故事也都与他优柔寡断的性格有关。

不过，从其他方面来看，这部作品在 AXL 的历史上占有着重要的地位。游戏系统的改进、松田理沙的首次配音、游戏画面质的大幅提升等等都发生在这一作身上。本作还是 AXL 作品中第一部多媒体化的作品，曾经推出过漫画版。

可以这么说，AXL 早期的这两部作品是该品牌成立之初在黑暗中摸索的一种具体体现。风格上的飘忽不定，系统上的变化多端，都体现出当时 AXL 还没有一个较为统一的制作方向。然而，在经过两部作品（或者说是三部作品）的实验和探索之后，AXL 终于在寻寻觅觅中找寻到了大致的前进方向，于是就有了 AXL 历史上最有名的作品。

The noontide of AXL

巅峰时刻——『恋爱少女与守护之盾』



游戏名称：恋する乙女と守護の楯（恋爱少女与守护之盾）
公司：AXL
原画：瀬之本久史
剧本：長谷川藍
音乐：Barbarian On The Groove
发售日：2007 年 6 月 29 日

对于很多人来说，他们也许不知道 AXL。但是他们都知道有一部名作叫做『恋爱少女与守护之盾』(恋する乙女と守護の楯)。从这一点上来看，便足以看出 2007 年发售的『恋爱少女与守护之盾』享有多高的知名度。而对于 AXL 自身而言，『恋爱少女与守护之盾』也是一部举足轻重的作品。从本作开始，AXL 从一个籍籍无名的小品牌演变为一个每年都能在销售榜上名列前茅的著名品牌。『恋爱少女与守护之盾』是 AXL 历史上多媒体化最完整的作品。不仅有漫画、小说、攻略本、广播剧 CD 等各类衍生产品，还第一次移植到了家用机平台上(2008 年推出 PS2 版，2010 年推出 PSP 版)。在 PS2 版中，AXL 绝无仅有的追加了女主角——即使是同样被移植到家用机平台上的『Princess Frontier』(2011 年推出 PSP 版)也没有这个待遇。而请来名声优钉宫理惠为男主角如月修史献声，也为原本就颇为火热的该作又添了一把火。

『恋爱少女与守护之盾』讲述了保镖公司 AIGIS 的保镖，代号 Shield 9 的如月修史接到了一个颇为棘手的任务——要求他化身为女学生，潜入名门女校圣德兰学院保护学院里的大小姐们。对于长着一张娃娃脸的修史来说，化装成女学生不是问题，但他所患有的轻微女性恐惧症成了这项任务的最大障碍。不过，任务就是任务。虽然心不甘情不愿，修史最终还是披上女装，化名为山田妙子，转校来到了圣德兰学院。于是，在这个对于他来说有点像地狱的地方，发生了一连串的故事。

从题材上来看，『恋爱少女与守护之盾』很容易让人联想到 2005 年发售的伪娘作品『处女爱上姐姐』和贺东招二的小说『全金属狂潮』。因此，游戏发售之初曾经被人戏称为“瑞穗版 FMP”(注：瑞穗是『处女爱上姐姐』的男主角宫小路瑞穗的名字，FMP 是『全金属狂潮』的英语缩写)。但是，作品本身其实散发着强烈的 AXL 风格，与提及的这两部作品都有着本质上的不同。和『处女爱上姐姐』相比，『恋爱少女与守护之盾』中的大小姐们太没有大小姐的样子了。『处女爱上姐姐』中，剧本家所塑造的那所大小姐学校给人一种高贵典雅的感觉，在其中就读的学生，无论是十条紫苑还是严岛贵子，都非常符合传统的大小姐形象。『恋爱少女与守护之盾』中的春日崎雪乃、椿原莲、新城鞠绘等几位大小姐虽然乍看之下也颇有教养，但那只是在人前，等大人们一离开，立马就本性毕露，行事作风看上去和一般的高中女孩别无二致。而和同样以保护任务为主题的 FMP 相比，『恋爱少女与守护之盾』的男主角如月修史由于

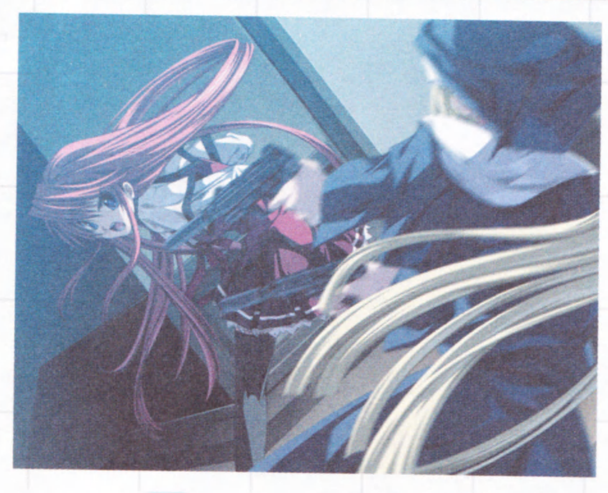
是职业保镖，所以不似军人出身的相良宗介那般行事不讲究常理，在执行任务时更为圆滑。整体战斗场面上来说虽然也不乏紧张激烈，但比起掺杂进大量军事设定的FMP来说，就小儿科了许多。这些差异都是由于AXL的风格偏向于轻松明快，而不是高雅端庄或是认真严肃有关。

『恋爱少女与守护之盾』与其他AXL作品相比，之所以能够得到相对较高的评价，与其故事节奏的把握不无关系。上文也曾提及过，本作是长谷川蓝故事节奏拿捏得最为恰到好处的一部。在恋爱故事中穿插男主角守护女主角的桥段，在一紧一松之间，让玩家欲罢不能。而且，虽然同样都是守护，各个故事都有不同。雪乃线所讲述的是修史在暗中保护雪乃的故事，其后雪乃和修史两人为了对方互相挺身而出的段落颇为感人。莲线中，莲一开始就知道了修史的身份，因此修史不得不一边应付着莲也想要参与进任务里的要求，一边还要保护着大小姐们。而鞠奈的小孩子脾气，则让修史在她的路线里吃了不少苦头，最后差点酿成大祸。

除却三位大小姐的路线，穗村有里和真田设子的个人路线也颇有看点。有里是其他保镖公司派遣入学校的保镖，她从修史进入学校开始就知道他的真实身份。两个人后来多次一起出生入死，而在战斗中所培养起来的这种战友间的爱情是本线的一大看点。设子这个角色则是AXL到目前为止唯一一个以反派身份出现的女主角。一开始，她以大小姐的身份出现在修史身边，之后则性格大变成为职业杀手。其前后性格的变化，为了任务与自己的爱情而不断纠结的心理，在她的个人线里都处理得很精彩。不只是在她自己的路线之中，雪乃线中她眼中的泪水，有里线中她离开学校前向着校门的那一个致意，都给人留下了深刻的印象。

还有，故事中敌我不分的紧张感也可以说是本作的一大特色。就像修史化身学生潜入学校一样，杀手们也同样披着假面在学校里四处活动着。除了修史要守护的三位大小姐以及一开始就向修史亮明身份的有里之外，他在这个学校认识的每一个人都有可能是敌人。因此，在游玩过程中，玩家不断地需要去猜测谁可能是敌人，熟悉的老师、朋友、憧憬着修史的后辈都有可能突然之间化为敌人。这样的处理，提升了故事的紧张程度。







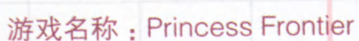




此外，本作一些细节方面的处理也很出色。故事伊始，修史的上司就告诉他他所穿的胸罩有防弹功能，而这一点在之后确确实实表现了出来。修史进入学校后设子送他的那枚胸针也不负众望地救了男主角一命。至于在序章部分就拿来挡子弹用的那个书包，在后期更是多次得到使用。设子线中，设子曾经提及自己在孩童时代接到的第一个暗杀任务就是杀死一名政治家；而这位政治家的家属委托设子所在的组织为政治家报仇也成为了设子线一条重要的线索。

『恋爱少女与守护之盾』的成功既有其选材特别，吸引眼球的一面；也有其自身质量上乘，广受好评的一面。这部作品为AXL带来了极大的荣誉，从本作开始，AXL之后的作品年年都在销售榜上名列前茅。不仅如此，该作还确定了AXL的风格，使得AXL的开发和制作都逐渐稳定下来。在那之后，AXL作品的风格基本没有发生变化，游戏制作周期也稳定在一年一作。可以这么说，『恋爱少女与守护之盾』既是AXL历史的高峰，也是AXL历史的分水岭，其在AXL历史上的地位目前为止还是无法撼动的。

The last of 4:3 age



4:3时代的落幕

——『Princess Frontier』和『Like a Butler』

游戏名称：Princess Frontier
公司：AXL
原画：瀬之本久史
剧本：北側寒囲
音乐：PELVISMUSIC inc.，solfa
发售日：2008年3月28日







虽然『恋爱少女与守护之盾』为AXL带来了极大的名誉，但是如果续作不能达到一定水准，使玩家感到满意的话，前后的落差反而会造成粉丝的流失。当年KID的『秋之回忆』系列就曾经遭遇到过这种情况，可以说『恋爱少女与守护之盾』之后的这一部作品质量如何与AXL今后的命运息息相关。

按照传统，这一部作品由之前并不算写得很成功的北側寒囲来负责。而其选择的题材，却让人不由得捏了把冷汗——之前一直描绘日常生活的他，这次突然去写作了奇幻故事，这便是2008年发售的『Princess Frontier』。

『Princess Frontier』的男主角是新人骑士琉·多纳尔贝因。在即将受封进入近卫骑士团的那一刻，他不小心摔倒，正巧摸到了国王最疼爱的小公主爱尔薇的胸部。于是，龙颜大怒，琉差点被砍了头。之后虽然总算保住了性命，但是不断被贬职的他最终来到了一个名叫波尔卡村的偏远小山村。在那个虽然偏僻不便，但宁静祥和的村子里，琉结识了村姑罗可娜、神官蕾吉、商人敏特。之后，公主爱尔薇也为了寻找能够让人变性的花朵来到了这个小村子。一群人在一起，发生了或惊心动魄、或喧闹欢乐的故事。

本作发售后，受到了广泛的好评，可以说是让北側寒囲咸鱼翻身。个中关键，毫无疑问是在于北側寒囲改变了对男主角的塑造。『恋爱少女与守护之盾』的成功或许给了北側寒囲不少启示，『Princess Frontier』中的琉再也没有前两作男主角的那种无能的感觉。虽然是个落魄的骑士，但是身为骑士的手腕却毫不马虎。虽然他的恋爱情节多多少少还是有些纠结，但是这个属于青菜萝卜各有所爱的问题，很难说是一个缺点。

整个作品各条线都用力比较平均，没有特别好的故事，也没有特别糟糕的故事。相较之下，爱尔薇线和蕾吉线相对来说带有一种残缺美。爱尔薇线很传统，就是地位不符的恋爱。由于故事中国王被塑造为一个超级娘控，死活不愿意自己心爱的小女儿被一个落魄骑士给泡走，于是琉又是变性、又是下狱、还生米煮成熟饭，最后甚至动用了催眠术的力量才最终抱得美人归。结果，两人虽然生活在了一起，但是琉却成了一个户籍上"不存在的人"。蕾吉线则表现了身为天才神官的蕾吉由于遭到同僚的羡慕嫉妒恨，而被人告发了她与琉的恋情。最终蕾吉不得不放弃神官的工作，和琉一起回到了波尔卡村。罗可娜线和敏特线则相对好很多。罗可娜线中，孤儿罗可娜的身世被发现了，她是敌国一家大户人家被拐走的女儿。由于她亲生父亲病危，她叔叔冒险来到了波尔卡村，寻找罗可娜。经过一番折腾后，罗可娜顺利地越过国境线与家人团聚，并在数年后回到波尔卡村，履行当初与琉许下的结婚誓言。敏特线则讲述了敏特获得嘉奖进入了国家商业组织，却被组织内部的人视为障碍，千方百计地想要除掉她。最后，在琉和朋友们齐心协力地帮助下，揭发了这群人的不义之举，敏特也与琉有情人终成眷属。

本作可以说继承了『恋爱少女与守护之盾』的很多优点，同时也融入了北側寒囲的个人特色。给了玩家一种全新的体验。虽然作为落魄骑士，在很多事件里，琉显得颇为无能为力；但其该出手时绝不含糊的行事作风，还是得到了不少好评。本作之后被移植到PSP平台上，也算是对这部作品的一种肯定。

游戏名称：Like a Butler
公司：AXL
原画：瀬之本久史
剧本：長谷川藍
音　乐：PELVISMUSIC inc.，solfa.，Barbarian On The Groove
发售日：2009 年 2 月 27 日









在『Princess Frontier』之后，AXL 于 2009 年发售了『Like a Butler』。这是 AXL 最后一款使用 4:3 比例窗口的游戏。故事讲述了男主角鸣海和树的青梅竹马弓野奏以特优生的身份考入了贵族学校私立御星向学院学园（俗称高额院），学园允许学生自行携带一名女仆或者执事。面对即将开始的高中生活，感到举目无亲的奏央求和树以执事的身份陪她一起去。在奏使用了她第 1216 次“一生的请求”之后，和树无奈地答应陪奏一起去高额院学习。然而，作为高额院有史以来首次入学的平民学生，他们和原本就在高额院中就学的贵族学生发生了各种啼笑皆非的故事。

正如上文提到过的，本作的重点——至少是共通线的重点是在于平民与贵族的文化差异和由此引起的冲突。作为高额院中仅有的两名平民，奏和和树在许多习惯上都与其他学生不同，显得格格不入。故事的共通线所描绘的，就是两种文化在不断冲突中互相学习、融合的过程。其中，和树他们与其他学生所展开的平民技能大战颇为有趣。在互相比赛各种平民技能的过程中，平民生活的方方面面开始融入了这个原本有点与世隔绝的校园里。

相比起共通线，个人线则显得稍逊一筹。游戏中最出挑的是御星更纱线和弓野奏线。更纱线讲述了大小姐更纱与和树之间有着身份差异的恋爱，这和前一作中琉和公主爱尔薇的恋爱差不多。但是，和树显然比琉要运气好得多。靠着更纱最后时刻当麻灵魂附体的一通嘴炮，顺利说服了御星家现任当主兼更纱的母亲。奏线则是传统的青梅竹马型故事，前期描绘两人逐步从青梅竹马转变为恋人的过程，而后期则通过一次意外的绑架，加深了两人的感情。还有两条线是美国大小姐塞拉线和毒舌女仆秋津原瑞穗线。塞拉线写的是另外一种传统大小姐型角色的故事，即大小姐遭人绑架。可惜和树不是修史，在营救塞拉的过程中虽然表现英勇，但也最多只能做到比普通人稍微好那么一点。最终，还是在大家齐心协力的帮助下才救出了塞拉。瑞穗线的故事则比较复杂，由于瑞穗是和树的好友浦安六右卫门的女仆，因此在两人恋爱后，爆发了一场是应该让和树去浦安家当执事还是让瑞穗恢复自由身的冲突。最后，瑞穗还是以自己的意志决定要恢复自由身，去为自己和和树的未来而拼搏。

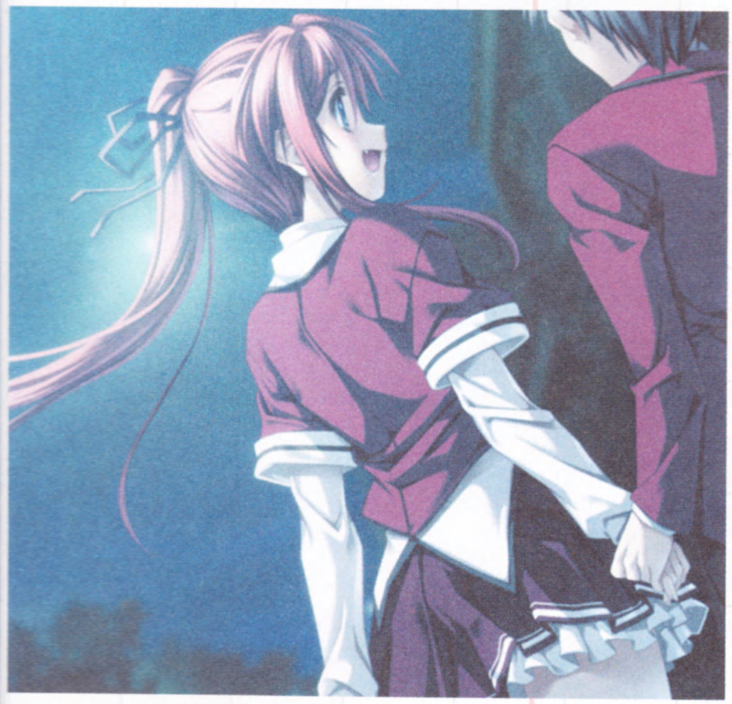
『Like a Butler』是长谷川蓝所写的 4 款 AXL 游戏中最不起眼的一部，也许是因为男主角和树只是普通百姓的缘故。整部作品感觉束手束脚，凌乱不堪；4 条线各自为政，缺少中心；部分路线剧情显得颇为拖沓，不够干脆。可以说，除了 AXL 一贯的轻松愉快之外，真的是难觅亮点。AXL 以这样一部作品迎来 4:3 时代的落幕，不得不说是一个不大不小的遗憾。



吉里吉里2的新时代 The new age of KRKR2

——『喧嚣交流会』、『心爱对象的守护方法』和『Dolphin Divers』









游戏名称：かしましコミュニケーション（喧嚣交流会）
公司：AXL
原画：瀬之本久史
剧本：北側寒囲
音　乐：PELVISMUSIC inc.，solfa，Barbarian On The Groove
发售日：2010年2月26日

2010年，北侧寒围再次担纲剧本，写作了『喧嚣交流会』（かしましコミュニケーション）。在尝试过贫穷大学生、落榜生、落魄骑士等各式各样的男主角后，这次北侧寒围塑造了一个父母双亡的高中生城崎丈太郎。丈太郎由于童年时期有过与外国人交流的经验，因此非常憧憬异国文化交流。进入高中后，他在长着外国人容颜的学姐黑木圆的"坑蒙拐骗"之下，加入了"异文化交流会"。在他心目中，异文化就是指异国文化。可让他没想到的是，这里的人各自都有着各自心目中不同的"异文化"——会长黑木圆视外星人为异文化，青梅竹马木住野纯则将超自然现象看作异文化，好基友真岛幸太的异文化则是古代文明和地底人，后辈山川裕信和陆奥榛名则分别把二次元文化和除自己以外的其他人视作异文化。在外人看来，这个交流会根本就是个怪人集中地，而深陷其中的丈太郎整天就呼喊着"求普通人"。就在这时，他邂逅了小国穆哈尔的公主伊斯特……

本作属于优缺点都比较明显的一部作品。具体来说，剧情拖沓和在各女主角间的着力不均可以说是最大的两个问题。剧情拖沓首先表现在共通线中，从游戏开始到第一女主角伊斯特登场的剧本过长可以说是一大问题。纯线中也有类似的问题，在描写纯回想自己心愿的过程中，其实已经有足够的伏笔和铺垫能让玩家猜到她的心愿了，但是北侧寒围还是多写了一两个段落，才点出这个心愿，让人有种看低玩家智商的感觉。

着力不均这个问题则基本在整个游戏里都能反映出来。北侧寒围在第一女主角伊斯特的身上着墨过多，整个共通线的后半段基本都绕着她在转。不仅如此，在个人线里，她的戏份依旧不少。除了她自己的个人线外，其他个人线中她也担当了重要角色。幸好在性格设定上伊斯特不属于那种惹人厌的类型，否则一旦对这个角色产生了厌恶感，就会影响到对整个游戏的评价。

此外，本作榛名线的剧情发展也颇为令人无语。在故事邻近终盘时，丈太郎已经两次和榛名上了本垒，但是榛名不仅没向丈太郎表白，还表示两人压根没交往。就在丈太郎准备先向榛名表白时，伊斯特先冲出来向丈太郎告白了。如此复杂、扭曲甚至可以说是奇葩的人物关系和剧情发展，真是让笔者感到汗颜。

说到本作的优点，就不得不提黑木圆了。虽然不是本作的第一女主角，但是其在整个故事中的作用仅次于伊斯特。这也难怪，因为这个看似普通的学姐有一个里设定，就是伊斯特的表姐，穆哈尔王国多年前失踪了的大公主。在这个设定上，北侧寒围可谓下足了功夫。从一开始他就点明圆的外貌比较像外国人；之后又告诉玩家圆是孤儿，现在的父母是养父母；其后，更是在追逐戏里让圆和伊斯特互换身份，愣是让追逐者一时半会儿没发现。这些都为最后揭开圆的真实身份做好了充足的铺垫。这个设定在伊斯特线和圆线之中都有用到，不过相



于是，悠人和他的同学们为了各自的理想以及更好的教室开始了三年的高中学习。

乍看之下，这个游戏的基础设定有点像Fami通文库的著名轻小说『笨蛋、测试、召唤兽』。不过，和带有科幻色彩的『笨蛋、测试、召唤兽』不同，本作的装备争夺战是建立在实战基础之上的。各个学科除了在校园内展开激战之外，有时也会出现在野外进行战斗的情况。作品中，警护科由于主要学习的是如何当一名称职的保镖，因此战斗能力上不如军事科；同时，由于学校允许研究科在争夺战中使用他们自己的发明，于是研究科也有自己的优势，这使得警护科成了整个学校里最弱的一个学科。因此，本作的一大看点，便是看警护科如何通过计谋和策略在争夺战中逆转实力上与军事科、研究科之间的差距。由擅长描写战斗场景的长谷川蓝来负责本作的剧本，可谓是再适合不过了。

本作从质量上来说，比长谷川蓝所写的上



游戏名称：愛しい対象の護り方（心爱对象的守护方法）
公司：AXL
原画：瀬之本久史
剧本：長谷川藍
音　乐：PELVISMUSIC inc.，solfa.，Barbarian On The Groove, bassy
发售日：2011年5月27日

2011年的新作『心爱对象的守护方法』（愛しい対象の護り方）讲述的是男主角松井悠人为了履行儿时的约定，在刻苦学习后进入了一所军事学校，并与当年许下约定的对象天城结衣再次见面。可是，结衣见到悠人后的第一句话却是："你怎么跑到这里来了？"。不仅如此，悠人还发现自己所在的警护科的教室破破烂烂的。原来在这个学校里，军事科、研究科和警护科之间要通过装备争夺战来获得自己的教室。





部之下，圆线处理得更好。通过多视角的切换，以抽丝剥茧的方式把这个真相告诉玩家，可以说是北侧寒围所有剧本中处理得最为出色的。

对于AXL来说，『喧嚣交流会』必然将是一部成为该品牌里程碑的作品，因为从这部作品开始，AXL更换了游戏引擎，使用了当时已经成为成熟、广泛被各家GalGame厂商使用的引擎吉里吉里2，并第一次尝试制作16:9的宽屏游戏。游戏桌面图标也为了迎合大图标时代的到来，开始包含96x96的大图标。

使用16:9画面所带了的好处是显而易见的，在宽屏显示器已经普及的当时，这样的变化不仅让玩家在宽屏显示器上有了更加好的游戏体验。多出来的空间也使得很多以前无法实现的效果得以实现。比如使用宽屏后，同屏出现的立绘数量得以增加，对于AXL这种喜欢让一个集体的人同时出现的品牌来说，可以不再让画面显得过于拥挤。此外，宽屏使得对话框变长，整个对话框内可容纳的文字量也随之增大。









一部作品『Like a Butler』要好上不少，四个女主角天城结衣、大居成实、露蒂和森下美冬都各具特色。结衣是悠人的青梅竹马，对悠人有意但是装作无意。性格上有些抖 S，并带有些许傲娇。结衣对悠人的独占欲比较轻，当悠人与其他女孩交往时也不会表现出过度的不自然或是嫉妒等感情。加之性格活泼开朗，属于比较讨人欢喜的类型。个人线里，有一段面对父亲阐述自己理想的桥段，表现了这个女孩性格里刚强的一面，可以说是塑造得比较成功的一个角色。

成实的性格相对来说就比较柔软，不过因为有男性恐惧症，所以当男性不小心靠近她时会受到其猛烈的腿击。其威力之大，曾经在争夺战中为警护科立下汗马功劳。由于小时候父母死于战争，她对血和手枪会感到恐惧。在个人线中，通过悠人和朋友们的帮助，终于摆脱了这种恐惧。这一段的描写相当出色，众人互相扶持，克服困难的场景颇为令人感动。

露蒂是以年级第一的成绩进入学校的，所以话语间有些高傲。不过，由于身材矮小，常常被悠人他们当小孩子处理，尤其是在与结衣的嘴战中经常处于下风。头脑很聪明，是军事科的中枢，也是警护科在争夺战时所要面对的一大难关。个人线中，为了心爱之人转到了警护科，并为警护科的争夺战出谋划策。在这条线里，有一些应该出现争夺战的地方被长谷川蓝简单略过，让人感到遗憾。

美冬隶属于研究科，有着一对巨乳。作为一个天才，在学校里拥有自己的研究室。因此，和同一学科的其他同学关系一般。个人线中，她的发明由于具有相当的军事用途而惹出了大麻烦，也可以算是这种研究型角色的惯例了。这条线相对流于形式，和其他线相比有些相形失色。

整体上来说，作为 AXL 成立 5 周年的纪念作，这部作品不失不过，没有什么特别明显的优点，但也没有比较严重的失误，从好的方面想可以说秉承了 AXL 一贯以稳为主的特点。

游戏名称：Dolphin Divers
公司：AXL
原画：瀬之本久史
剧本：北側寒囲
音乐：PELVISMUSIC inc.，solfa.，bassy
发售日：2012年6月29日





经历了平平淡淡地5周年后，时间来到了2012年。AXL推出的新作品是『Dolphin Divers』，在题材上喜欢不断尝鲜的北側寒囲这次选择了SF题材。故事讲述了在近未来，人类放缓了对宇宙的开拓，而将自己的目光投向了近在咫尺的大海。随着海上开发的不断深入，一个新的职业诞生了，这就是专门为了应付各种海难的海难救助师。男主角浅见武因为海难而父母双亡，但幼时海难救助师为了搜寻自己父母而努力拼搏的身影给他留下了深刻的印象。为此，他为了成为海难救助师进入了凪之海事训练学校。但是，摆在他梦想面前的最大问题是——他自己是一个旱鸭子。

这部作品的卖点在于本作的四位女主角小仓水萌、爱儿娜、八潮理帆和南乡月海都是贫乳，对于信仰“贫乳是地位的象征”的某些人群来说是非常有价值的。当然，没有这一喜好的也不用过于担心，因为还有常磐优梨、矶长纱英、海老原乃爱和稚库娅这四位正常身材的女配角任君选择。这八名角色中有四位角色的结局CG都是婚纱CG，这样的婚纱出现率也是AXL至今所没有的。



故事的看点之一毫无疑问是浅见武自身的成长，从一个旱鸭子到拥有B级资质的海难救助师，武努力拼搏的态度让人颇有好感。他的这种精神也影响到了周围的其他人，使得一起学习的伙伴们也随之共同成长。还有各种训练中所发生的意外以及突发的海难救助也是本作的一大看点。大家在这时候所表现出的向心力，以及意外与海难中所特有的那种紧张感都表现得非常出色。此外，本作的人设更加符合时下普遍的萌系风格，事件CG的质量也有一定的提升。除了瀬之本久史本人画风的变化之外，还可能与上色方式的改变有关。

本作最大的问题在于故事内容缺少穿插，显得有些前后脱节。例如共通线的前半部分基本都是以日常描写为主，显得过于平淡。个人线中，水萌线、理帆线和月海线都有类似的问题。此外，应该下工夫去描写的地方没有能够着力描写也是一大遗憾。爱儿娜线就存在该煽情的地方不够煽情，该热血的地方不够热血的毛病。水萌线最后学校遇到了存亡的大危机，结果也被简单的一笔带过。月海线更是脚踩西瓜皮，滑到哪里，写到哪里，没有一处有好好地去着力描写过。

应该说整个游戏很难让人谈得上满意，缺点明显要大于优点。在进入宽屏时代之后的三部作品中，可以算是比较让人失望的作品了。不过，鉴于另外两部作品也没有特别超人一等的内容，这三部作品在质量上来说应该算是不相伯仲。

Episode

纵观AXL这六年多来的发展历程，它经历了前期的起伏，『恋爱少女与守护之盾』的辉煌以及之后的平淡，可以说距离自己当年所定下的目标还有一定的差距。其实，AXL并非没有可以去改进的地方，之前在文章中也有提及到，演出部分就是AXL可以改进的一个点。此外，在保留现有风格的情况下，像『喧嚣交流会』那样，加入一些悬疑要素也是一种不错的尝试。希望在未来的几年里，AXL能够真正地做到每次都有一点点的小进步，为它的忠实粉丝们带来更多更好的作品。▲


FantasiaProject
CIRCUIT
HEART OF
武装神姬
Fs-Project幻想企划社团 武装神姬 同人插画集《Heart of Circuit》Vol.1
敬请关注 www.fs-project.com

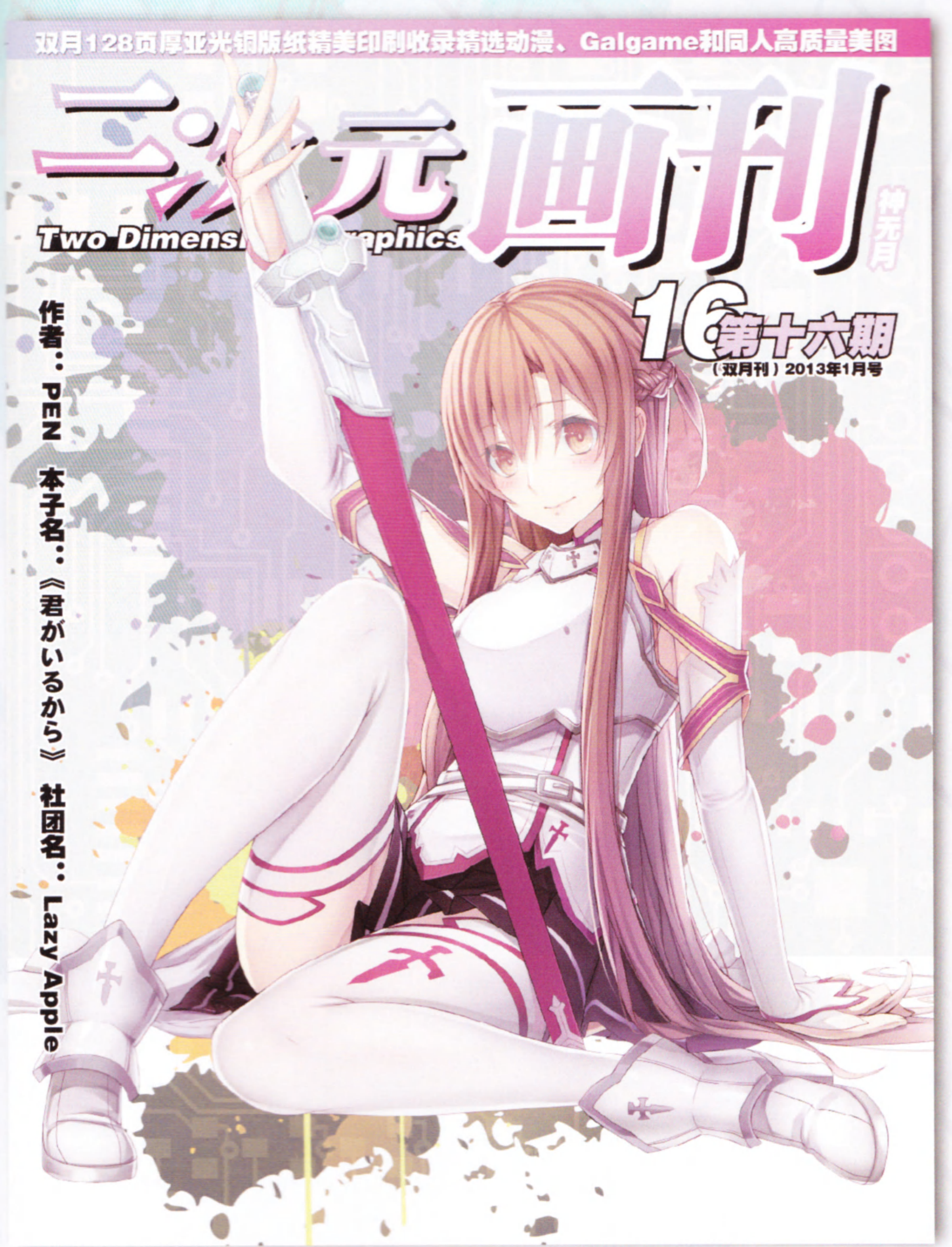

在那音符和唱詞組成的詩歌中
宏大壯闊的
充滿生與死的物語
沿著七張軌跡隨著時光走過
那些故事不會結束
直到永遠……
12月魔都
King個人
Sound Horizon主題志
- Lyre -
- 七絃琴 -
CP首發



泽芝烁千华

仙剑赵灵儿中心同人画集

【刊名】《泽芝烁千华》
【本家】仙剑奇侠传
【内容】仙剑赵灵儿中心同人画集
【出品】梦回华年
【版块】插画+短漫+GUEST+COS+语录+光盘（壁纸图签+音乐+视频）
【属性】正常向/全年龄
【语言】简体中文
【本子规格】210mm×285mm （大16开）
【本子页数】100P左右
【本子封面】彩色
【本子内页】全彩
【本子装帧】索线胶装
【发售方式】通贩+场购
【策划】遥灵之心
【主催】遥灵之心/卿影永亿/逝落的雪
【诗词】mythseventh
【文章】卿影永亿/灰原sherry哀
【短漫剧本】幻影悠然/相思天
【字体设计】粽子
【画师】November☆/WXH/菊jing/icemoon/suunto/德塔/Instockee
李昀RiYUN/泠天/Resight/marginata/IRiS七叶/包子/风祈
鲤鱼君/右夕/蛊幺幺/猫殿下/苏墨白/山番/小兽/花赭凉
糖乜乜/Momo&mocha/舞剑飞雪/猫君笑猪
【文章配图】花拾/妖魔君/夜翎
【Q图漫画】逍遥神剑/阿凉/单戈/遥灵之心
【COS】Jenny静/Emily/小滴/海妹
【GUEST】deo.r/EL-zheng/011/阿听/reSiesta/小楼
【歌词】卿影永亿/�若/IRiS七叶/幻影悠然
【演唱】匀子/遥雪依然/IRiS七叶
【壁纸图签】暖色灰白
【视频】飞翔的回忆
【周边】日历/徽章/书签/海报/明信片/纸袋
【发售】2012年12月1日北京帝都CD7同人展会



二次元画刊 第十六期

11 月下旬上市

机甲软妹、飞天魔女与掌上神姬

——从 IS、强袭魔女、武装神姬三部作品浅谈机甲与美少女的合体

天堂 OR 地狱？一个好人的后宫史

——矢吹健太朗和『To LOVE る』系列专题

众萌妹围剿麻将军团，2012 年度萌王[illegible]

——俺の嫁“萌王”特别版

夏日余温中的绘之盛宴

——圣战百绘卷 · C82 专题（上）

“红番区”：左拥右抱的战国情缘

——『织田信奈的野望』完结纪念

『女子国中生制服巡礼』完结篇，
下期将开启“女子大学生图鉴”系列连载

“动画人”、“名绘师”和“绘者花道”栏目，
分别介绍『IS』人设、老牌动画师仓嶋文康；
焕发第二春的戏画看板画师ねてにゃん；
Lass 社当家原画师之一的よう太；
以及以杀必死为己任的“虎子屋”掌门人諸虎たつみ
这四位画师。

商业新碟，V 家新曲跨季盘点
原创同人音乐的年度盛典 M3-30 强势扫雷

热门力作的 OST 鉴赏

『FATE/ZERO』、『冰果』、
『军火女王』、『伪物语』等等

享受经典作品音乐的全部

『女神异闻录 4』、『黑子篮球』、
『勇气默示录』、『阿耶沙的工作室』

走近那位悠扬而醇厚的歌者

与 SUARA 的近距离接触

随着时代而改变的游戏音乐

樱庭统与『传说』系列音乐的功过是非

『THE BIG-O』、『高达 SEED』系列、『圣斗士星矢 Ω』

[illegible]的明星音乐人佐桥俊彦

来自幻想乡的世界系乐队

东方系社团【回路 -kairo-】

与孩子们的暗夜狂欢

Vocaloid 开启万圣节鬼怪专题企划





二次元狂热
2012 Nov. 11
二次元狂热工作室制作
发行热线：(010)64484866
官方微博： http://e.weibo.com/2dmania
联系信箱： jediliao@gmail.com
封底故事
『迹』
请在各安卓市场以及苹果
Appstore 搜索“二次元狂
热”免费下载手机客户端
光盘
定价 25
非卖品